

— Sega
— Nintendo
— Lynx
— Neo Geo
— Nec

E.E.S. DE
CHICAGO
Les hits
de la rentrée

PROJECT
REALITY
Interview
exclusive
du créateur

LES PREMIERS
JEUX
Saturn
MD 32X
Sony
PlayStation
Nec FX

MORTAL
KOMBAT II
Le jeu le plus
violent
du monde
RANMA 1/2
Le combat

Play

MEGA SPECIAL
196
PAGES DE
LECTURE

SUPER STREET FIGHTER II SUR MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO



44 Juillet-Août 94

30'

M 4413 - 44 - 30 00 F



**Avec Pac-Man sur
toutes les consoles
Nintendo, il ne fait pas
bon être un fantôme.**



PAC-ATTACK

NAMCO™



Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim. Et l'nc-Man a si faim qu'il mange maintenant sur tous les formats :

Game Boy, NES et Super Nintendo ! Retrouvez "Pac-Man" sur NES, "Ms Pac-Man" sur Game Boy et découvrez l'inédit "Pac-Attack" sur Super Nintendo. "Pac-Attack", c'est toute la folie de "Pac-Man" et toute la complexité de "Tetris" enfin réunies ! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou à deux, vous n'avez pas fini de chasser les fantômes !



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 NINTENDO

PLAYER ONE est une publication
 n°4742 - 5 - 57116 0100
 10, rue Louis-Pasteur - 80235 BOULOGNE Cedex
 Tél. 4616 20 30

Directeur de la publication : Koko LAM

RÉDACTION

Éditeur en chef : THOMAS LUIS
 Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCHMITS
 Secrétaire de rédaction : Valérie ROY, KÉLLEUR, HILBERT
 Rédacteurs : Jean-François ASCH, Stéphane BURLE,
 François CHATEL, Christophe DELPERG, Agnès GIBREAU,
 François SORDANI, Marc LAGOMIE, Stéphane LASSALLE,
 Marcoux LYSSÉL, OVIDIO Eric PAVIN, Stéphane PLET,
 Christophe POTIER, Olivier RICHARD, François SIMONIN,
 Julien PAVESSEZIE, Jean-François TIE
 Conseiller auprès de la rédaction : Cyrille DEVIET

Directeur Artistique : Christian D'AO

Maquette : Infographie
 Laurent FROST, Jean-Marc GARNIER, Lionel GUY,
 Stéphane MOUL, Laurent PÉLÉ

PUBLICITÉ

Tél. 46 10 32 40
 Responsable de la publicité : Pierre MICHELIS
 Responsable marketing et télémarketing : Gilles D'AO, ÉRIK
 Responsable TP : Nicolas ROUSSEAU
 Assistante de publicité : Céline MICHON

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle SIBREAU-BOITE
 Assistante de fabrication : Jérémy RICHARD

Maquette et photographies : Phila Graphic
 Impression : DSI

Services abonnés

Tél. 07 44 27 70 56 / 01 46 04 01 40
 Tél. 03 44 68 36 36

Service des ventes : FLORENCE - Mirella BIDA
 Adresse, règlement, ou distribution de presse,
 Contact : Dominique BELLEMAN, Tél. 03 44 68 36 36
 ou téléc. 034

Responsable des éditions étrangères : Carole VAN DER BEEK

MEDIA SYSTEMS EUROPE, SA, au capital de 4 millions de francs
 RCS Nanterre 204 907 324
 Président-Directeur général : Roger LAM
 Responsable France et Europe de l'Est : Sylvie DEJARD
 Comptabilité : Sabine MAILLARD
 Secrétariat : Christine KROING

Commissaire bancaire n° 10009 : Deloitte & Touche NNT

Crédit ligne journal "06"
 Tous nos documents envoyés sont publiés sous le contrôle
 de nos auteurs et lecteurs, propriété de nos abonnés.
 Photos : Steve Azzurro, Christian, Vincent, Jean-Louis, David, 194
 Distribution : exclusivement © Capcom

Ce numéro comporte un supplément bonus de 40 pages, gratuit et déposé sans surcoût.

À QUI ÉCRIRE !

Si vous avez quelque chose à nous dire (en bien ou en mal)
 à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
 Sam Player, PLAYER ONE, 10, rue Louis-Pasteur
 80235 BOULOGNE Cedex.
 Pour le magazine, écrivez en français.
 Si vous nous écrivez en anglais, envoyez
 vos lettres franc, non traduites les plus extra.
 Attention ! Les meilleurs seront publiés.
 Envoyez à Anacardem,
 PLAYER ONE, 10, rue Louis-Pasteur
 80235 BOULOGNE Cedex.
 Pour les Plans et Artisans
 adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous
 voulez faire passer une petite annonce
 gratuitement, envoyez-la à :
 Patrick Annonces PLAYER ONE,
 10, rue Louis-Pasteur-80235 BOULOGNE Cedex.



La météo prévoit un été torride — qu'ils disent à la radio. Mais à côté du dernier Player, ça ressemble plutôt à la banquise. Jamais nous n'avons réalisé un numéro plus chaud et bourré à craquer d'infos de première main. Pour commencer, la couverture, avec cette illustration de Cammy et Chun Li (jalouse ?) tirée de la borne d'arcade Super Street Fighter II qui va bientôt faire son apparition sur les 16 bits de Sega et Nintendo. Le hit de Capcom nous revient comme un coup de poing dans la figure, boosté, rajourni, toujours meilleur. On passe ensuite à notre dossier consacré au CES de Chicago, pour lequel nous avons un peu retardé la sortie du magazine. Vu la qualité des infos que nos reporters ont rapportées, on ne pouvait pas faire autrement. On continue avec l'interview exclusive du chef de projet de la future 64 bits de Nintendo qui nous livre ses secrets. À propos de nouvelles consoles qui pourraient bien révolutionner l'univers des jeux vidéo, allez jeter un coup d'œil dans les Stop Info, nous vous dévoilons les dernières infos disponibles sur ces bêtes de technologie. Côté jeux, c'est l'explosion : pas moins de 50 pages ont dû être consacrées aux tests ce mois-ci. Enfin, on termine avec la suite de Ranma 1/2, un long épisode de 48 pages rythmé par une baston démoniaque. Sans oublier les reportages gonflés à bloc par les mangas et les dernières nouveautés ciné. Ouf ! on respire. C'est un Player brûlant que vous tenez entre les mains, ne ratez pas la suite au prochain numéro.

Sam Player



OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

sommaire

Courrier

Sam Player
répond à toutes
vos questions

**Over
the
World**

En exclu,
les hits venus
de l'étranger

**T
E
S
T
S**

Les meilleurs jeux
du mois testés
sans pitié

Reportage

Des mangas à la pelle,
la fin de T2
et la sélection ciné, bédé
d'Irohhiro

landstalker

Ouf ! Wolfen a fini
Landstalker

6
Courrier

10
Stop Info

36
Over the World

43
Dossier CES

62
Concours Academy

63
Tests

72
Abonnements

74
Crédits Player

116
Vite Vu

122
Trucs en Vrac

128
Plans et Astuces

138
Reportage

StOp
INFO

PlayStation,
Megadrive 32X,
Saturn, Nec FX :
un festival
de nouvelles machines
et toute l'actualité
du jeu vidéo

CES

Grâce à Iggy et David,
découvrez les hits de Noël

Vite Vu

Adaptations,
petites cartouches,
ratages, toute
l'actualité du mois
passée en revue

Des astuces
et des codes
pour finir
vos jeux préférés



le Courrier de Sam Player

Moi qui pensais aller me faire bronzer avec mes copines et ma planche de surf...
Boum ! voilà qu'on m'colle du boulot sur le hors-série *Sega Player* (d'ailleurs excellent). Et ce mois-ci, c'est pas loin de 600 lettres que j'ai reçues. J'ai dû faire l'impasse sur des tas de bonnes questions... la rage au cœur. Voilà, j'suis blanc et vidé mais content quand même. Bonnes vacances...

Salut Sam

Je ne sais pas te raconter ma vie, Alice, mais cet effort pour répondre à ces questions :

1°) Dernier num. Courrier du n° 43. Aurélien parle de pourquoi acheter des cartouches de jeu avec des Crédits Player, et tu lui as dit que tu allais en parler à Barbara, alors ?

2°) Quand le Multi-Mega sortira-t-il en France ?

3°) Dans le dernier numéro, vous avez parlé du 13 Saturn. Vous avez dit qu'elle sortait fin 94/début 95. Mais quand sortira-t-elle en France ? et à quel prix ?

4°) Quand sortira Aladdin sur Game Boy ? Sera-t-il Sam ?

5°) J'ai acheté Mario Land sur Game Boy. Pourquoi la France n'est-elle pas en français, comme dans les autres jeux ?

Young Zeida

Salut Young Zeida,

1°) J'en ai parlé à Barbara et le problème n'est pas simple. Un jeu vidéo coûte en moyenne 400 F. Pour en avoir un gratuit, il vous faudrait un très grand nombre de Crédits Player et, en plus, on n'est pas sûrs de pouvoir vous fournir le jeu que vous voudrez (problème de disponibilité ou de stock). On est en train de réfléchir à d'autres solutions, comme par exemple choisir un jeu parmi un catalogue ou bénéficier d'une réduction sur le prix d'un grâce aux Crédits. De toutes façons, l'idée d'Aurélien a eu un tel succès qu'on

ne va pas l'abandonner. Je vous tiendrai au courant dès on aura trouvé la bonne solution.

2°) et 3°) Le Multi-Mega est sorti en juin et il coûte la bagatelle de 3 290 F (ouille !).

Quant à la Saturn, on ne connaît pas sa date exacte de sortie en France, mais elle sera disponible au Japon à la fin 94/début 95, pour un prix ne dépassant pas les 3 000 F.

4°) Aladdin sur Game Boy devrait arriver en septembre. Pour savoir s'il vaut le coup, il faudra attendre le test.

5°) Tu as tout simplement acheté la version américaine et non pas la française. Il faut bien demander, quand tu achètes un jeu, si c'est la version française, surtout pour la Game Boy car les boîtes sont souvent les mêmes.

Ciao mec.

Sam

Salut Sam

Je passe sur les compliments et l'attaque tout de suite avec les questions :

1°) En fait, que s'appellera, me permettez-vous que le Multi-Mega ait une couleur Mega CD ?

2°) Comment la redécouverte de Miyazaki sera-t-elle présentée ?

3°) A l'occasion de la sortie de l'écran, il ne sera jamais publié, alors je ne pose cette question : quelle genre de questions doivent passer pour être publiées ?

4°) Je trouve que vous devriez mettre plus de pages consacrées aux mangas sur le jeu. Mais je ne sais pas le seul à proposer ça.

5°) Je n'ai rien pu à mettre la main sur les mangas d'Akira n° 12 et 13. Pourriez-vous s'il-te-plait me les proposer ?

Enfin, voilà, c'est fini. Je t'embrasse et j'espère que dans ton jeu me pardonnera.

Nicoutouille II

Salut Nicoutouille,

1°) Non, le Multi-Mega n'apporte rien de plus que le Mega CD au point de vue technique. C'est juste un bel objet pratique et cher.

Pour en savoir plus, lis donc la lettre qui suit.

2°) Tout simplement en jouant et en essayant différentes combinaisons.

3°) Il suffit de poser les bonnes questions, comme tu viens justement de le faire.

4°) *Player One* est le mag de consoles qui parle le plus de mangas, on publie même des petites histoires de *Ranma*, et si certains commencent à nous copier c'est tant mieux, ça prouve que c'était une bonne idée. Mais on va continuer à garder notre avance en vous tenant de plus en plus au courant de ce qui se fait de mieux dans ce domaine.

5°) C'est normal Akira 12 sortira en septembre, quant au 13, je ne connais pas encore la date exacte.

Ciao Nicoutouille.

Sam

Hières Sam,

Oui, j'apprécie les séries télévisées pour vous mag. Mais voilà, ça continue jusqu'en 10. Donc, elles, prends 12 d'été magiques... toi mais un album d'illustrations... Merci, pas le temps de répondre moi aussi et je te pose mes questions.

1) Le Multi-Mega. C'est tout nouveau tout beau tout cool, mais n'est quand même pas possible de le rendre meilleur que la Megadrive. 12 et la Saturn vont vraiment arriver ?

2) L'Entreprise était un gag, mais alors, tous ceux du voir un Street Fighter ou Fatal Fury sont-ils nés ?

3) Vous n'avez pas un super dossier sur les succès des jeux vidéo en France ou sur la création d'un jeu (une investigation dans les bureaux, ne se crée Spency Gonzales, par exemple) ?

C.F.F. Fatal Fury Fighters

Salut F.F.F.,

1°) Le Multi-Mega est un objet de luxe qui plaira à certains mais qui ne sera jamais une machine grand public comme pourront l'être la Megadrive 32 ou la Saturn. Il va se vendre, c'est sûr, puisque c'est un bel objet, mais jamais autant que la Megadrive ou la Game Gear par exemple.

2°) Oui, désolé, c'était aussi un gag.

3°) C'est un de nos projets, mais si Spedy Gonzales l'intéresse, achète donc *Sega Player*, nous lui avons consacré un petit dossier.

Ciao F.F.F.

Sam

Salut Sammy,

Je n'ai jamais eu l'occasion de te connaître ne jamais être publié. Mais je me suis enfin réveillé (j'achète quand même *Player One* depuis le n° 21). Comme tu dis tout le monde, ton mag est vraiment génial. Tu m'as dit que vous m'avez préparé un gag, est-ce sur *Dragon Ball Z* et je trouve qu'il est franchement réussi. Bon, passons les compliments, maintenant je vais te faire ta fête (blague)... non ! non ! je veux dire, te poser mes questions (il s'agit des crédits) :

1°) Est-il prévu un *Phantasy Star* sur Super Nintendo ? Si oui, quand ?

2°) Clay Fighter sort vraiment à l'automne ?

3°) Je suis un fan des jeux de rôle, tu ne peux pas avoir à quel point. Alors quels jeux me conseilles-tu sur Super Nintendo, qui sont ou qui vont sortir, c'est urgent ?

4°) Je te salue bien les changements de 1994 mag, surtout, c'est l'entraînement des Tricet en Vrac, j'insiste à la fin, alors que c'est la première chose que je veux voir. Alors, fait quelque chose si te plaît...

5°) Ça serait mieux si vous mettiez un jeu comme *peix* à la place, des photos, articles pour les *Crooks Player*. Ma lettre se termine et je vous souhaite une bonne et très longue continuation...

Sois, le créateur du monde des jeux vidéo.

Salut Sam etc. (copieur va !)

Merci pour les compliments sur le dossier, mais même si nous le trouvons réussi, nous sommes un peu frustrés à cause des quelques (petites) erreurs qui s'y sont glissées.

1°) Oui, mais pas pour tout de suite. Vous aurez d'abord droit à *Secret of Mana* en français qui devrait sortir vers septembre-octobre.

2°) Voilà le genre de questions auxquelles j'ai horreur de répondre...

3°) Si tu es pressé, je te conseille d'acheter *Mystic Quest* qui est déjà sorti, sinon, je te conseille d'attendre *Secret of Mana*.

4°) Désolé, mais les Trucs en Vrac sont encore vers la fin du mag ce mois-ci. Rassure-toi, ce n'est pas définitif.

5°) J'ai déjà répondu à ta question un peu plus haut... Ciao Sam etc.

Sam

Hi Sam,

Baba MCM est DobMax, un petit croque de *Player One* en fans de Daubanton. Je collectionne les *Player* depuis le n° 40. Je les mets bien étalés dans une vitrine (en 1 sur 1 on rigole pas !).

1°) Je trouve décevant qu'il n'y ait pas une rubrique *Diabi* dans votre magazine. Pourquoi ne pas en mettre une ?

2°) J'ai trouvé votre dossier *Dragon Ball Z* absolument

merveilleux. Mais vous avez oublié une chose... Quand sortira *D5 Z 2* La Légende de Saïen ?

3°) Je trouve votre émission sur MCM hypergénéralisatrice. Mais, pourquoi l'événement si court ? 4°) Par contre, je m'approche à T2 d'avoir beaucoup trop de choses à écouter. Deux seulement ça suffirait (par exemple *Simpsons* et *Family Dog* ou *Toy Town*).

5°) Ah ! oui, fallait oublier une chose, pourquoi ne pas faire un top 10 toutes consoles confondues ?

Alors, que et l'as invité à publier une lettre, ainsi je te kicke à coup de double dire la face, OK ? Je vous aime tous (surtout *Mandala* et *Nissa*), bonne nuit.

D.O.Max,

Salut DobMax,

1°) Ça fait deux mois que j'en parle de cette rubrique, vous l'aurez, patience...

2°) Le jeu est sorti au alentours du 22 juin, il est donc disponible.

3°) C'est MCM qui voulait une émission quotidienne de cinq minutes, on a juste fait ce qu'on nous a demandé. Mais tu n'as qu'à regarder le *Best of* qui passe le week-end et qui reprend toutes les émissions de la semaine.

4°) Catastrophe, T2 s'arrête, vas lire l'interview de *Crevette* dans les pages Reportage, il en a gros sur la patate.

5°) C'est pas une mauvaise idée, mais on vous prépare quelque chose d'encre plus fun pour la rentrée, en septembre. D'ici là bonnes vacances DobMax ! Euh... pour le kick, c'est quand tu veux.

Sam

P.S : Salut à A.C. C'est toi qui a raison, fillette, ne lâche pas le morceau. Salut à Baba (o) ? Appelle vers le 15 juillet à la rédaction.



0400 122 7000
Ecrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 *Player One* (tapez * BAL)

PLAYER GAME

SUPER NINTENDO (Europe)

CONSOLE AMERICAINE	1045	950	LAMBORGHINI	512	465
CONSOLE EUROPEENNE	825	750	LAST ACTION HERO	465	419
ACTION PRO REPLAY	435	395	MARIO ALL STARS	339	305
X TERMINATOR	273	229	MARIO KART	428	389
ADAPT. SFX	153	139	MEGAMAN X (US)	549	499
MANETTE SUPER 4	97	86	MORTAL COMBAT	421	379
ASCII PAD	182	165	MR NUTZ	429	390
SUPER ADVANTAGE	391	355	NBA JAM	549	499
MULTITAP	275	250	NHL PA HOCKEY 94	538	489
SCHTROUMPFS	439	399	PSG	472	429
ACTRAISER 2 (US)	545	485	RANMA1/2 2	454	409
AERO THE ACROBAT	487	439	ROCK'N ROLL RACING	421	379
ALADDIN	479	435	SKYBLAZER	432	389
CHAMPIONSHIP POOL	487	439	SUNSET RIDERS	487	439
CLIFF HANGER	465	419	SUPER AIR DIVER	487	439
COOL SPOT	421	379	SUP. BOMBERMAN	410	369
DAFFY DUCK	487	439	SUPER STREET FIGHTER 2 (US)	654	595
DRAGON BALL Z 2 + MANGA	610	549	SUPER TURRICAN	439	399
EMPIRE STRIKES BACK (US)	450	405	T2 ARCADE	432	389
EQUINOXE	432	389	TOP GEAR 2	480	445
FATAL FURY 2 (US)	714	649	VAL D'ISERE	512	465
FIFA	451	410	WOLFENSTEIN 3D	509	459
FLASHBACK	421	379	WORLD CLASS RUGBY	512	465
F1 POLE POSITION	509	459	WORLD CUP 94	498	449
JOHN MADDEN 94	432	389	YOUNG MERLIN	454	409
JURASSIC PARK	454	409	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	487	439

SUPER FAMICOM

ALCAHEST	554	499	MEGAMI MENSEI 2	632	569
ARDILIGHT FOOT	554	499	MUSCLE BOMBER	632	569
ASTRAL BOOT 2	632	569	NINJA WARRIOR	576	519
BRAIN LORD	694	625	RANMA 1/2 4	654	599
DESERT FIGHTER	598	539	ROCKMAN SOCCER	598	539
DRAGONBALL Z3	461	419	SAILOR MOON R	598	539
FATAL FURY 2	598	539	SD GUNDAM	627	565
RUSHING BEAT 3 SHURA	554	499	SLAM DUNK	627	565
FINAL FANTASY 6	785	699	SONIC BLASTMAN 2	632	569
FX TRAX	TEL	TEL	SUPER BOMBERMAN 2	565	509
GOEMON FIGHT 2	554	499	SUPER METROID	632	569
JOE ET MAC 3	576	519	TETRIS BATTLE GARDEN	632	569
KING OF DRAGONS	632	569	WORLD WIDE SOCCER	598	539
LEGEND OF GAIA	554	499	YUYU HAKUSHO	627	565
MACROSS	598	539			

NEO GEO

CONSOLE	2199	1999
JOYSTICK	545	495
MEMORY CARD	254	231
ART OF FIGHTING 2	1683	1530
FATAL FURY SPECIAL	1683	1530
FATAL FURY 2	1353	1230
MIRACLE ADVENTURE	1683	1530
SAMOURAI SHOWDOWN	1683	1530
WORLD HEROES 2	1173	1066

3 DO

CONSOLE + 2 JEUX	4510	4100
LEMMINGS	545	495
MAD DOG MAC CREE	545	495
MICROCOSM	545	495
NIGHT TRAP	545	495
TOTAL ECLIPSE	545	495

MEGADRIVE (Europe)

CONSOLE MD 2	869	790	JOHN MADDEN 94	451	410
4 WAY PLAY	279	249	KID CHAMELEON (JAP)	94	85
ADAPT. 60 Hz	109	99	LANDSTALKER	451	410
ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.	164	149	LOTUS 2	451	410
ADAPT. K7 JAP.	86	78	MORTAL COMBAT	439	399
ACTION PRO REPLAY	404	367	NBA JAM	487	439
JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS	189	172	NHL HOCKEY 94	451	410
MANETTE INFRA ROUGE	307	279	PETE SAMPRAS	483	439
			PGA EUROP. TOUR GOLF	424	385
			PSG	451	410
			SHINOBI 3	383	345
			SONIC 3	498	449
			SONIC SPINBALL	383	345
			STREET OF RAGE 3 (JAP)	490	445
			SUB-TERRANIA	451	410
			SUPER STREET FIGHTER 2 (US)	654	595
			THUNDERFORCE 4	384	349
			VIRTUA RACING VF	637	579
			WORLD CUP 94	461	419
			WINTER OLYMPICS	490	445
			WWF ROYAL RUMBLE	486	442

**CONTACTEZ-NOUS
AU 83.20.59.88**

**POUR TOUTES LES
NOUVEAUTES**

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :

PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS
PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT

JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER

La solution pour dépenser moins

MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2189	1990
CDX PRO	414	376
BATMAN RETURNS	424	385
DOUBLE SWITCH	Tél.	Tél.
DUNE (US)	468	425
ECCO LE DAUPHIN	433	390
GROUND ZERO TEXAS	424	385
JAGUAR XJ 220	424	385
MORTAL COMBAT	439	399
MICROCOSM	439	399
NIGHT TRAP	468	425
SILPHEED	433	390
SONIC	468	425
WONDERDOG	424	385

*Des jeux neufs,
rien que des jeux neufs*

Vente par correspondance : Tél. 83 20 59 88 - Fax 83 20 59 34

PLAYER GAME

Magasin à Nancy : Passage Bleu - 54000 NANCY - Tél. 83 32 39 79

Le paiement en 4 fois ne vous intéresse pas ?

Le prix n'est pas important pour vous ?

ALORS TOURNEZ VITE CETTE PAGE !!!

Génial

**Promotion
du mois**

Vous achetez 3 cassettes

Nous vous faisons

une remise de 15 %

sur la 4^{ème}.

Super

Pour l'achat de

2 jeux SNES

l'adaptateur 60 Hz à **105 F**

Pour l'achat de

2 jeux MEGADRIVE

l'adaptateur 60 Hz à **77 F**

LIVRAISON 24 heures chrono

Bon de commande à retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex - Tél. 83 20 59 88

Date de la commande :/...../1994

Nom - Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Tél. :

Je joue sur : SNES MEGADRIVE MEGA CD

NEO GEO 3 DO FAMICOM

CONSOLES ET JEUX

PRIX

TOTAL

FRAIS DE PORT* : - JEUX 30 F

- CONSOLE 60 F

TOTAL A PAYER

CEE et DOM TOM : Jeux : 50 F - Consoles : 90 F

Prx valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la promotion.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
Dans le limite des stocks disponibles.

*Prix d'émission d'abonnement de douane par TransFrance

MODE DE REGLEMENT

Je paye au comptant

CB N° Expire :

Signature

Chèque

Je paye en 4 fois

Soit 25 % à la commande

et 3 mensualités égales le 5 de chaque mois*

Stop

INFO

FICHE TECHNIQUE DE LA PLAYSTATION

CPU :
R 3000 A 32 bits RISC à 33 MHz
(30 mips) + coprocesseurs

MÉMOIRE :
RAM - 16 mégabits
RAM Vidéo - 8 mégabits
RAM dédiée au son - 4 mégabits

COULEURS :
16,7 millions

GRAPHISME :
4 000 sprites gérés en simultané
Rotations et zooms hard
360 000 polygones/seconde
Mapping, flat shading, gouraud shading, raytracing

SOUND :
Interface AD PCM, 24 canaux
Échantillonnage à 44,1 KHz
(qualité CD)

CD-ROM :
Double vitesse



Le padle au look « Cosmos 1999 ».

PLAYS

UNE STARLETTE SE DÉNUDE

En vraie star, la PlayStation a su se faire attendre. Dissimulée des regards indiscrets pendant des mois, elle a profité du retour du printemps pour se dévoiler lors d'une conférence de presse à Tokyo. Premiers pas d'une débutante sexy mais musclée.

A force d'embarbes, de confidences élogieuses des développeurs et d'informations chichement distillées, la PlayStation a fini par acquiescer un statut de bécane mystérieuse. Ce printemps, le voile se soulève. Campagne de pub dans la presse japonaise avec le Père Noël à côté de la bête, le message est clair) et communication tous azimuts, le géant de l'électronique grand public change son fusil d'épaule. Le but de cette frénésie de paroles ? Contrer Sega et NEC qui ne se gênent pas pour faire monter la sauce autour de leurs bécanes. Et tant pis si la machine n'est pas entièrement finie (les mauvaises langues vont même jusqu'à affirmer qu'on est



très loin). L'essentiel est qu'on parle d'elle !

MOTEUR CHOC DANS EMBALLAGE CHIC
Élégante et sobre, pour ne pas dire austère, la bécane

est juste égayée par un logo aux couleurs chatoyantes et un padle peu commun. En forme de H, il comporte carrément dix boutons ! Comme sa rivale la Saturn, la PlayStation est basée sur une

De la folie, ces animations !

Sony a profité de la présentation pour faire une démo des capacités d'animation de la machine. Deux combattants tournent sur eux-mêmes pendant que la caméra se rapproche. Impressionnant !



TATION



architecture multiprocesseur. Tant mieux, c'est le plus efficace ! Le processeur principal (le R 3000, un 32 bits RISC cadencé à 33 MHz) est secondé par une batterie de copros en tout genre, chargés par exemple des opérations de compression/décompression de données ou des calculs 3D. Le tout dégageant — abrité Sony — une puissance de calcul phénoménale.

Le point fort de la bécane de Sony, c'est le graphisme ! Capable d'afficher 16 millions de couleurs, la machine pourrait gérer un maximum de 4 000 sprites, sur lesquels pourraient être effectuées toutes les opérations de rotation et de zoom voulues. La 3D est également à la fête. La PlayStation peut en effet afficher jusqu'à 360 000 polygones/seconde. À titre de comparaison, notez que Virtua Racing arcade n'en affiche « que » 180 000. Plus appréciable encore : elle gère le « mapping » (c'est-à-dire l'apposition d'une texture — peau, pierre ou autre — sur un objet) et un certain nombre d'autres algorithmes spécifiques à la représentation d'objets en 3D (flat shading, gouraud shading,

raytracing...). Vu le rendu « images de synthèse » des premiers écrans présentés, ces possibilités n'ont pas l'air d'être du simple baratin marketing.

Comme la Saturn, la PlayStation utilise un lecteur de CD-Rom double vitesse. Aucun port cartouche n'est prévu.

Comme sur Neo Geo, les sauvegardes seront possibles à condition d'acheter une carte mémoire. Pour rester dans le domaine des extensions, les ingénieurs de Sony planchent sur un module qui permettrait de connecter la PlayStation à un micro-ordinateur PC. Elle permettrait d'utiliser le disque dur du PC ou — plus délectant — d'utiliser son moniteur comme second écran : donc fini l'écran splitté quand vous jouez à deux !

Côté finances, la PlayStation devrait coûter aux alentours de 50 000 yen (soit l'équivalent d'environ 2 700 F).

Sony annonce une sortie pour Noël 1994 au Japon et pour septembre 1995 dans les pays occidentaux. Si les promesses sont tenues (et si, évidemment, les jeux suivent), on peut parler de l'année 1995 sera chaude.



Ne les laissez pas filer !

Tom et Jerry



Joue et gagne sur 36 68 68 77

*2,19€ la minute

Nintendo, Game Boy and the official seals are trademarks of Nintendo © 1993 Turner Entertainment Co. and Telefilm-Boxen GmbH. All Rights Reserved. Used by permission.



PLAYSTATION LES TITRES

ÉGALEMENT PRÉVUS SUR LA SONY...

7th GUEST PART II : 11th HOUR

Un trip dans un manoir d'épouvante doté d'un environnement graphique et sonore de toute beauté.

RAIDEN SERIE

Du bon shoot them up à scrolling vertical, comme quand Iggy était encore jeune.

CYBER SLED ET RIDGE RACER

Les bornes vedettes de Namco, présentées dans nos n° 39 et 40.

STARBLADE

Un peu plus vieux mais toujours très impressionnant, avec ses graphismes en 3D précolocée.

SUPER FORMATION SOCCER

De NEC à Sony, ce soft rejoint.

A-TRAIN IV :

Un jeu genre Sim City.

RACE DRIVIN'

La suite de Hard Drivin'

ET ENCORE :

Demolition Man

Indy Car Racing

Ectosphere

Hoops (basket)

Cagliostro's Castle

S'il y a un endroit où la PlayStation a été accueillie avec un réel enthousiasme, c'est bien au sein de la communauté des éditeurs. Tous ceux que nous avons interrogés y croient très fort. Ce soutien est justifié par la puissance de la machine et par la force commerciale de Sony. Il n'est pas non plus dénué d'arrière-pensées : les

concepteurs de jeux ne dissimulent pas un certain ras-le-bol envers la puissance (et les méthodes) de Sega et de Nintendo. Voir un troisième larron chatouiller les leaders ne leur déplaît pas. Selon Sony, environ 160 sociétés se seraient proposées pour développer des jeux sur sa machine et plus de 80 titres seraient déjà en cours de programmation. Le constructeur table

sur 27 jeux disponibles cette année. Une bonne partie de la première salvo de softs sera directement réalisée par la division soft de Sony.

Nous vous en présentons quelques-uns ici, mais attention : il s'agit de versions encore très peu avancées, voire de simples démos.

(Un * à côté du nom indique que le titre définitif du jeu n'est pas encore arrêté.)

Zero Divide *

Sony



Du shoot them up à grand spectacle entièrement réalisés en polygones.

Metal Jacket

Pony Canyon



Des installés de robots belles comme des chutes d'imagination.

ORA-194 *

Sony



Un shoot them up à scrolling vertical classique dans le fond et non-pas dans la forme.

Ultime Parodius

Konami



Konami joue la sécurité en adaptant le dernier Parodius sorti en arcade. Plus, va !

Poli Poli Circus Grand Prix *

Sony



Une course auto genre humour avec cinq véhicules-boîtes d'effluents.

Gambare Morikawa Kun 2

Sony



Un jeu vous proposant de diriger un robot dans un environnement 3D.

Les jeux de rôle également au rendez-vous...



Un RPG encore anonyme.



Houris (Panther Software).



Ark the Mad (Sony).



Poporo Crino History (Sony).

ECCO 2

Le premier volet des aventures d'Ecco a fait bien des adeptes. Il faut dire que diriger un dauphin n'a rien de commun. Ecco 2 vous replonge dans cet univers marin si particulier où le silence est roi.

L'ambiance « peace » et planante du jeu a bien entendu été conservée. Le dauphin évolue avec une prestance magnifique et se révèle capable d'exécuter



les figures les plus extraordinaires lorsqu'il bondit hors de l'eau. Du côté des nouveautés, la plus marquante est sans conteste l'apparition de phases de jeu bonus. Dans l'une d'elles, Ecco, vu de dos, doit traverser un parcours

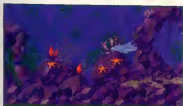
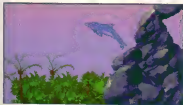
ballisé par des anneaux. Rigolo et plutôt réussi ! Extrêmement beau et très jouable, Ecco 2 s'annonce d'ores et déjà comme un futur succès. Il ne reste plus qu'à patienter jusqu'à l'automne pour en avoir la confirmation...

StOp

INFO

NEBULAS RAY

La branche d'arcade de Namco est décidément en grande forme en ce moment. On s'était à peine remis de Cyber Sled et de Ridge Racer que voici Nebulas Ray, un shoot them up à scrolling vertical que l'on pourrait qualifier sans problème de plus beau jeu de tir du monde. Les fonds sont fabuleux, tout bouge à grands coups de zoom et de rotation. La cloque !



3 mois
d'essai = 15 F*

LE 1^{ER} MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...



En vente chez tous les marchands de journaux.

Je M'abonne !
3 mois = 84 F 75*

Bon à retourner accompagné de votre règlement à :
Player One - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

Oui ! Je m'abonne à **Player One** pour 3 mois et je joins mon chèque de 75 F à l'ordre de **H.S.E.**

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire*
*non valable pour les mineurs

1/2 RANMA

Fiche technique, fan club, paroles...

4 Cassettes vidéo DRAGON BALL Z

Exclusivité, en Secam version Française, en vente sur TOON !!!

5 Nouvelles actus par jour

En moyenne, signées Son GOTOON

24 Fan Clubs

Décrire, informer, communiquer !

24 H / 24

Dialogue en direct avec les fans

173 Fiches techniques

Tout sur tous les Dessins animés nippons

487 Francs

DBZ 2 sur Super Nintendo (V.Française)

612 Petites Annonces

Arch. Vds. Ecb. The. Mangas, Jx, I.D, K7

3018 Messages

Dans le Fan-Club DBZ

3615 TOON

Le plus beau, pour 1,27F/mn seulement

5000 Francs à gagner

Sur nos jeux. Sympas, les jeux, en plus !



3615

TOON

LE MINITEL DE LA JAPANIMATION

DB Z TROISIÈME !



DB Z Action Game 3 est le troisième jeu de baston mettant en scène cette fabuleuse oéris. Globalement, le principe reste identique à celui des précédentes volets mais deux nouveaux personnages se joignent à la bataille : Goten, le frère de Gohan, et Dabura. À ce jour, Bandai se refuse encore à avancer une date précise pour la sortie japonaise. La filiale française pense quand

même pouvoir l'importer avant février 1996, en même temps que le prochain jeu en préparation sur Megadrive. Les Super Saiyajins n'ont pas fini de faire parler d'eux !



LA NEO GEO CD

C'est officiel : SNK lance une nouvelle Neo Geo dotée d'un lecteur de CD-Rom. Les capacités de la nouvelle machine seraient strictement identiques à celles du modèle précédent, à l'exception d'une mémoire vive de 56 mégabits, servant à remédier un peu à la lenteur de ce support.

Une liste de 22 titres, déjà disponibles sur cartouche, est avancée : on y trouve entre autres tous les Fatal Fury, Aoi II, Top Hunter, Ghost Pilot... En fait, il semble que le but de SNK ne soit pas de proposer des jeux spécifiquement développés pour le support

mais plutôt de profiter du très faible coût de fabrication d'un CD. Effectivement, les jeux sur CD-Rom seront commercialisés à un prix rikiki (situé entre 4 000 et 8 000 yen au Japon, soit de 200 à 400 F environ). Par contre, la console risque de ne pas être à la portée de toutes les bourses : elle coûtera autour de 50 000 yen (2 700 F environ) chez nos amis les Bridés.

La machine sortirait au Japon en septembre et d'ici la fin de l'année en Europe dans une version légèrement relookée. Par contre, aucun lecteur CD pour les Neo Geo « normales » n'est prévu à l'heure actuelle.



LOCK ON : VISEZ LA TÊTE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur
le plus puissant du monde :
la machine humaine et ses incroyables réflexes



**BAN
DAI**

Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

TOP SECRET : LE PÈRE DE



Partout circulent des bruits sur la Project Reality, la console 64 bits développée en ce moment par Silicon Graphics pour Nintendo. Nous avons rencontré Ken Weng, responsable du projet. Confidences d'un manager sûr de lui.

StOp

INFO

LES POWER RANGERS MORPHET SUR GAME BOY...



Avant leur arrivée sur 16 bits, les Power Rangers vont s'échauffer un peu sur Game Boy.

Jason, Trini, Billy, Kimberly et Zack se lancent à l'assaut de Repulso sur cinq niveaux. Vous devrez choisir, au début



du niveau, le Power Ranger que vous souhaitez incarner.

Bref, visiblement pas trop d'originalité mais de l'action et une bonne fidélité à la série. Test complet en septembre... si Bandai respecte ses délais.

... ET SUR SUPER NINTENDO

Attendue en France en octobre-novembre, Mighty Morphin Power Rangers sur Super Nintendo reprend un peu



Player : Quand pensez-vous que la console Project Reality sera disponible ?

Ken Weng : La console sera disponible pour Noël 1995.

— Sera-t-elle lancée simultanément aux USA, au Japon et en Europe ?

— La seule chose que je peux vous dire pour le moment, c'est que la console est attendue aux États-Unis à cette date.

— Et à quand la borne d'arcade ? (NDR : Suite à l'accord Nintendo-Williams d'avril dernier, la machine servira de base pour les prochaines bornes Williams. Les premiers jeux seront Killer Instinct et Cruis'n' USA que nous vous présentons plus en détail dans le dossier CEG)

— Elle sortira en 1994. Je ne préfère pas donner de date exacte, mais elle est prévue pour cette année !

— À l'heure où quasiment toutes les nouvelles machines sont bâties autour d'un lecteur de CD-Rom, vous annoncez que la Project Reality sera un système cartouche. Pourquoi ?

— À cause du coût et des temps d'accès. Le CD-Rom peut stocker une masse

d'informations phénoménale mais c'est un système très lent. Or si vous voulez offrir une interactivité maximale dans un jeu, il faut pouvoir accéder aux informations instantanément.

Nous avons une salle dans laquelle nous essayons, tous les vendredis, des consoles et des jeux en tout genre... C'est histoire d'acquiescer, de ressentir le « feeling » des jeux et des consoles. (...)

À ce jour, je n'ai pas encore vu de jeux me paraissant vraiment justifier un investissement de 300 ou 400 dollars

dans les machines basées sur la technologie du CD-Rom. Peut-être est-ce parce que personne n'est encore parvenu à exploiter correctement l'ensemble des capacités de ce support. (...)

— Pouvez-vous nous montrer un prototype ?

— Non ! Nous progressons tous les jours mais nous devons rester très, très discrets. Je ne crois pas que nous pourrions dévoiler la console cette année... Nous nous attachons à exploiter au maximum toutes les capacités de la console.



Créés dans la Project Reality.

A PROJECT REALITY PARLE

StOp

INFO

La partie arcade sera basée, comme la console, sur une architecture 64 bits RISC. Nous développons un tout nouveau processeur 64 bits, qui est un dérivé du R 4000 (NDR : le R 4000 est un processeur RISC créé par Mips, une filiale de Silicon Graphics, et qui équipe certaines bécanes du constructeur). Vous allez découvrir des graphismes vraiment impressionnants (Cette idée semble

des technologies qui coûtaient des centaines de milliers de dollars il y a seulement quelques années. Mais nous sommes arrivés à un point où le prix de revient de ces technologies peut être considérablement réduit. Nous sommes en train de travailler là-dessus et je dois dire que c'est assez excitant ! — Mais tout le monde pense que ce sera impossible d'y parvenir d'ici 95 !

est un super ordinateur spécialement conçu pour une application précise comme le graphisme ou bien le calcul scientifique).

— Nous travaillons encore sur le design. Mais je peux vous dire que les graphismes seront sous certains aspects supérieurs à ceux de l'indy ! — Waouh !

— ... Mais bien sûr, avec un écran moins performant puisque la console fonctionnera avec des téléviseurs. Les écrans de télévision ne nous permettent pas de bénéficier d'une résolution de 1 000 x 1 000 pixels. Si c'était le cas, ce serait génial ! Peut-être plus tard, avec la télé haute définition... En tout cas, ne vous inquiétez pas, nous serons au rendez-vous avec la Project Reality !

Propos recueillis par Inoshiro.

le principe de Mazin Saga sur Megadrive. A savoir qu'il alterne un beat them up à la Double Dragon et des scènes de



combat contre les boss à la Street Fighter. Billy, Jason Kimberly, Trini et Zach ont chacun des caractéristiques qui leur sont spécifiques... et évidemment, tout ce petit monde morphé à tout va.



À en croire notre interlocuteur, la Project Reality devrait fournir ce genre de graphismes !

l'enchanter.) | Ce que nous allons fournir, avec la Project Reality, c'est une nouvelle dimension de jeu. Jusqu'à présent, ceux-ci étaient essentiellement basés sur la vitesse. Avec les graphismes de la Project Reality, une nouvelle génération de jeux va voir le jour. Ils proposeront véritablement autre chose que les softs classiques, qui fonctionnent avec finalement peu de sprites, ou ceux en 3D actuels, qui sont très « pauvres ».

— À ce jour, la technologie qu'utilisera la Project Reality est très onéreuse. Pour réussir, vous devez parvenir à compresser les coûts de fabrication. Vous pensez réellement y arriver d'ici 1995 ?

— C'est un des défis du projet. La Project Reality utilisera

— Nous y arriverons ! (Il sourit et a vraiment, vraiment l'air sûr de lui !) J'ai discuté avec des gens de la société Williams. Ils m'ont demandé si nous étions sûrs de pouvoir mettre tout ça dans la console ! J'ai répondu oui ! Nous ne pouvons pas encore dévoiler aux développeurs toutes les capacités de la console... mais les idées que nous leur avons données les enthousiasment !

— Combien pensez-vous que coûtera la console ?

— Nintendo a annoncé un prix de vente d'environ 230 dollars (ce qui équivaut à un peu moins de 1 500 francs).

— On dit que la Project Reality ressemblera à un Indy, la plus petite des stations de travail de Silicon Graphics (NDR : Une station de travail

EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél. : 45 49 19 39
Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h

M^e Montparnasse

SUPER FAMILICOM

Le + Grand Choix
de cartouches disponibles
en France.

3 DO

**NOUVEAUTÉS
JAPONAISES**

La Compétence du Spécialiste

Grand Choix de CONSOLES et de JEUX

FAMILICOM - 3 DO - MegaDrive - Game Boy - Neo Geo - NEC

NEO GEO

NOUVEAUTÉS
nous consulter

NEC ET SUPER CD

Vitrine de 200 titres

GAME BOY

Vitrine de 150 titres

FAMILICOM

**SUPER
NINTENDO
SUPER NES**

Vitrine de
**500
TITRES**

MEGA CD 2

Vitrine de 50 titres

MEGA DRIVE

Vitrine de 250 titres

GAME GEAR

Vitrine de 50 titres

NOUVEAUTÉS
IMPORT
HERDOMAGAZINES

POUR VOS ECHANGES

téléphone au
45 49 19 39

JEUX IMPORT
ORIGINALS

LEGEND



Dans la lignée de Golden Axe et autres Knight of the Round, Legend est un beat them up médiéval-fantastique. Avec un pâte de préférence (ah ouais, on n'y peut rien mais éventrer les autres, c'est quand même plus marrant à deux), vous dirigez deux masses de muscles qui fracassent tout ce qui se trouve sur leur chemin à grands



coups d'épée. De temps en temps, histoire de prouver qu'ils sont aussi d'une grande spiritualité, nos armes à glace se laissent aller à invoquer leurs dieux et à déclencher des pouvoirs magiques. C'est superbe, y a de l'ambiance, mais qu'est-ce que c'est bourrin, ma doué !
Sortie en septembre.



MORTAL KOMBAT II : PLUS BE



De tous les ritages que vous découvrirez, celui-ci se révèle le plus mystique. Ambiance surréaliste et angélique de circonstance.

Le tsunami « Mortal Kombat » vient à peine de se calmer qu'un nouveau volet de ce jeu hyper réaliste et violent voit le jour.

Rien que de très normal, remarquez... Quand un gros titre sort, une suite lui est souvent dédiée. Les apports de cette nouvelle version — qui occupe tout de même 24 mégas — sont nombreux. D'abord, l'équipe se renforce : il y a cinq personnages de

plus. De sept, ils passent à douze (et trois personnages cachés seraient présents dans le jeu). Même chose pour les décors (on en compte dix au lieu de six). En ce qui concerne les combats — c'est tout de même ce qui nous intéresse —, le nombre de coups spéciaux dont disposent les belligérants est



Le chémant agudette, que vous distinguerez dans l'eau, n'est autre que l'adversaire de Sub-Zero.



Kintaro se débite contre l'éventail... Au final, c'est ce dernier qui va ressortir l'avantage.

tout à fait respectable. Tous sont capables d'achever leur adversaire avec différents « fatalités » (ou, plus rigolo, « effectuer un « babalities » : une transformation en bébé !). Cette touche d'humour n'est pas la seule puisque vous avez également la possibilité de faire des cadeaux au personnage que vous combattez grâce à un « friendship move ». Original... Plutôt beau et apparemment assez jouable, Mortal Kombat II sera un des titres forts de la rentrée sur Mega-drive, Super Nintendo, Game Boy et Game Gear.

PLUS FORT, PLUS BOURRIN !

SiOp

INFO

MAXIMUM CARNAGE

Acclaim et Marvel récidivent avec un jeu mettant en scène le tisseur de toiles. Cette fois il s'agit d'un beat'em up façon Final Fight où, à travers 27 niveaux, vous devrez éclater et « coua'bouler » un max d'adversaires.

La préversion que nous avons reçue n'était pas géante, mais attendons de voir la version définitive — prévue cet été — avant de nous prononcer...



Rakoubin et le court-chef! Kung Lao se sert de son chapeau comme d'une arme.



Voilà les douze personnages du jeu. Vous n'avez plus qu'à faire votre choix.



Chantal est prête à vous punir les adversaires qui vous harcèlent, Senuu, Fatigues.



Shang Tsung, rejoint, se rêve un terrible adversaire capable de prendre l'apparence de n'importe quel personnage.

HÉMO À GOGO !

Pas la peine de jouer les vierges effarouchées : Mortal Kombat tire une bonne partie de son succès de son ambiance gore. Le premier épisode était déjà bien grave. Dans ce second volet, c'est l'apothéose : bras arrachés, tête broyée, adversaire découpé ou dévoré vivants... Les versions préliminaires que nous avons vues conservent cet esprit tant sur Megadrive que sur Super Nintendo. C'est une première pileque jusqu'ici Nintendo s'était montré intraitable en matière d'hémoglobine : les amateurs se souviennent encore avec haine du Mortal Kombat I expurgé qui leur avait été proposé. Ah que la vie est belle quand la censure ne fait pas son œuvre...



DB Z SUR NEC !

Allez, pour les beaux yeux des fans de Dragon Ball, voici quelques images du jeu en préparation sur CD-Ram NEC.

Le soft sera un jeu de baston à priori moins bon que sur SNIN. Le support CD a toutefois permis aux graphistes de rajouter des dessins animés capables de rendre dingue tout fan qui se respecte. Et comme vous êtes nombreux dans cette situation, Player vous offre quelques secondes de rêve. Ce n'est pas parce que la PC Engine est morte en Europe qu'on n'a pas le droit de se faire une petite gâterie de temps en temps...



MEGADRIVE 32X : LA RÉVOLUTION DANS LA CONTINUITÉ

RÉSULTATS DU CONCOURS

GROUND ZERO TEXAS

PARU DANS PLAYER ONE N°42

1^{er} prix : Le Multi Mega « le jeu Ground Zero Texas » et le film « Rapid Fire » en K7 vidéo « le T-shirt Sony
 2^e prix : Le jeu Ground Zero Texas + le film « Rapid Fire » en K7 vidéo « le T-shirt Sony.
 3^e prix : Le Multi Mega, BUZEL Vincent de Millac, CABRE Amédée de Madaou, CHANTHALANGY de Cahors, CHAUVEY Stéphane de Pouilly-les-Vignes, DALGOT Philippe de St-Denis, DEBAIL Napoléon de Grenoble, DUDUIT de Bobigny, DUFAÏE Julie de Metz-Mory, FERNANDEZ Jean-Baptiste de Paris, FESSLEUX Claire de Bâle, GERARD David de Louvain, JOU Pierre de Metz, LAURENCE Rudy de Clèves-Jouilly, MARTIN SYRICK de Roubaix, PERON Christophe de Villetelle d'Anthon, PRIGENT de St-Claud, RÉMYONNET Raymond de Saint-Omer, RIVIÈRE Frédéric de Senches-sur-le-Loir
 Du 27^e au 29^e prix : le film « Rapid Fire » en K7 vidéo « le T-shirt Sony
 ANDRÉS Naouab de Marly, CROTTIQUO Nazarine d'Épône-sur-Seine, DUMAS Olivier de La Coste, GACHANT Jérémy de Meaux, GASTON Anthony de Clèves-Souilly, GUINDO Alain d'Amboise, HANNAH Arman de Compiègne, MARABT Jouri d'Épône-sur-Seine, SAÛVERE Clément de St-Hippolyte, TALLEY Jimmy d'Auchut
 Du 31^e au 50^e prix : le T-shirt Sony.
 MARI Hervé de Drancy, BONNETON Éric de Buc, BUCH Benoît de Belgique, ELIASSON André de St-Nazaire, CALLAUD Jean-Claude de Combray, DECOBERT Jacques de Neuilly, FURBER Luc de St-Maxime, HUGA Cathy de St-André, LEROI Agnès de Bas-Catalanes, LEMARE Alain de Treppe, MADRER Sylvain de Nancy, MAILLOT Wilhem de Boum, MARTINS Julia de Bobigny, MAURY Christian de Boulogne, MUDI Laurent de Nice, RISSER Nicolas de Saint-Quier, ROY Tiem de St-Goumard, SÉNILLE Anthony de Montluçon, L'Auvrière, SÉNILLE Anthony de Montluçon, TOULX Xavier de Lasse, TRUAPÉ Alex de Poitiers.

RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 77 33

PARU DANS NINTENDO PLAYER N° 20

1^{er} prix : Le Quiz « La Guerre des étoiles » 1 jeu Super Empire Strikes Back (SNES) + 1 jeu Super Star Wars (SNES) + 1 jeu Super Star Wars (CAR) + 1 jeu Star Wars (SNES) + 1 jeu Star Wars (CAR) + 1 jeu Empire Contrattaque (GB)
 CAROL Colles de Fontaine
 Du 2^e au 3^e prix : 1 K7 vidéo « La Guerre des étoiles » 1 jeu Super Empire Strikes Back (SNES) + 1 jeu Super Star Wars (SNES) + 1 jeu Super Star Wars (CAR) + 1 jeu Empire Contrattaque (GB)
 BILARD Frédéric de St-Néon, BENNETT Marina de Villeneuve, DELIBAC Antony de Wily, KOUZIT Stéphane d'Épône.
 Du 4^e au 10^e prix : 1 K7 vidéo « La Guerre des étoiles » 1 jeu Super Star Wars (SNES)
 BICART Pascal d'Auigny, HÉLD Chronos de Villy-Orchillon, LASSUE Wilfried de Bollevill, LEMEREAUX Clémence de Vieux, RIFF Sébastien de St-André-de-Cahors.
 Du 11^e au 31^e prix : 1 K7 vidéo « La Guerre des étoiles »
 ANDRÉ Patrick de Ménilly, BERNARD Olivier de Ricamp, BVT Nicolas du Perreux, CASTANIER Germain de Lens, CHANAL Marine de Lamotte, DUMAÏE Laurence de Buz, DUBÉDÉ Maxime d'Argennes, DUJOLC Martin de Bas-Catalanes, GAMBALLET Philippe de Montevicq, GAUDIN Nadine de St-Vincent, HÉLD Alexandre de Montigny, HUE David de Narpone, LAPORTE Wilhem de Rorison... ISAC Guillaume de St-Denis, NARVAZ Christophe d'Épône, OFFRE Corinne de Montauban, PIGNET Carlo de Moret, PENON Damien d'Épône, PICAUD Patrick, POCE Clémence de Doyon, RIZOT Martial de Com, ROUX Nathalie de Valenciennes.



À la fin du mois de mai, à l'occasion de son show d'Orlando, Sega créait la sensation en dévoilant la Megadrive 32X. Quand la Megadrive se rêve Saturn...

Ce n'est un secret pour personne : les années à venir vont être caractérisées par le passage à une nouvelle génération de machines surpuissantes basées sur des processeurs 32 ou 64 bits. Vu les caractéristiques des poulains qui s'apprêtent à entrer sur le marché, la transition risque d'être plus incroyable encore que le passage des 8 bits aux 16 bits. Oui, mais... elle risque aussi d'être particulièrement douloureuse. Parce que ces petits bijoux seront sans doute chers, très chers, et nul ne peut affirmer que les récents

acquéreurs de consoles 16 bits seront disposés à réinvestir rapidement plusieurs milliers de francs. Problème, problème... D'où l'idée de génie de Sega : proposer une extension permettant de métamorphoser sa bonne vieille Megadrive en console « high-tech » pour le prix de quelques cartouches.

DES SPÉCIFS TECHNIQUES INCROYABLES

La Megadrive 32X se présente sous la forme d'un bloc se posant sur le port cartouches de la console, à la manière des

adaptateurs Master System. Elle peut s'enficher sur n'importe quel modèle de Megadrive : Megadrive première génération, Megadrive II et également Multi-Mega.

• Deux processeurs 32 bits
 Le cœur du système est constitué de deux processeurs SH2 32 bits RISC (les mêmes que dans la Saturn I) cadencés à 25 MHz. Ces deux puces travaillant en parallèle, la bécane ainsi boostée disposera d'une puissance de calcul au moins équivalente à celle d'un PC 486 à 66 MHz, un des meilleurs micro-ordinateurs

LA MEGADRIVE 32X JOUE LE JEU

Bien décidé à ne pas ramer sur cette machine comme il a pu le faire sur Mega CD, Sega met le paquet sur la ludothèque de son nouveau joujou. Photo de famille.

RESULTATS DES CONCOURS SUPER MARIO PARIÉ DANS LE JEU N° 41

1. J'aime le magnétoscope + 1 K7 vidéo + Super Mario Bros + 1 jeu Mario Bros + 1 jeu Mario Bros + 1 jeu Super Mario Land 2 (Game Boy) + 1 T-shirt Mario + 2 BD + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros +.

2. J'aime le jeu + Super Mario Bros +.

3. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

4. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

5. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

6. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

7. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

8. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

9. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

10. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

11. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

12. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

13. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

14. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

15. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

16. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

17. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

18. J'aime le jeu + Super Mario Bros + et le BD de la GB + 1 cassette-vidéo + Super Mario Bros + 2 puzzles Mario (351 et 580 pièces).

Virtua Racing Deluxe

Cartouche 24 mégas

Jeu culte en arcade, événement sur Megadrive, Virtua Racing bénéficiera de la puissance de la Megadrive 32X. Sega promet des graphismes plus travaillés et une vitesse d'affichage deux fois plus élevés que sur Megadrive (bigre !). Résultat : le jeu se déroulerait à 25 ou 30 images/seconde, d'où une impression de fluidité très proche de la borne. Il incorporera également six circuits (soit plus que la borne !) et trois voitures (photo version arcade).



Doom

Cartouche 24 mégas

Un jeu de tir hallucinant qui fait des ravages chez les possesseurs de PC. Vous dirigez un marine de l'espace chargé de « nettoyer » les deux lunes de Mars à l'aide d'un arsenal allant du fusil à plasma à la tronçonneuse. Sur MD 32X, l'action, vue à travers les yeux du héros, sera ultraviolente et très gore. Doom devrait — selon ses concepteurs — bouger de manière encore plus fluide que sur un gros PC. Il risque d'être interdit aux moins de 16 ans (photo version PC).



Star Wars Arcade

Cartouche 24 mégas

Chaud devant ! Il s'agit de la conversion de la toute nouvelle borne basée sur la saga mythique de George Lucas. Ce shoot them up en 3D vous propose de prendre les commandes d'un chasseur rebelle et de partir à l'assaut des forces de l'Empire. Un mode « deux joueurs » coopératif (l'un tire, l'autre pilote) devrait être inclus. Star Wars Arcade sera certainement disponible en même temps que la machine (photo version MD 32X).



Metal Head

Cartouche (taille non communiquée)

Un jeu d'action à base de robots géants utilisant allégrement les fonctions de mapping de la bécane. Les mouvements de caméra accentuent le réalisme et il sera possible de jouer à deux en coopération ou l'un contre l'autre. Metal Head n'est pas une grosse licence mais, il pourrait bien créer la surprise (photo version MD 32X).



TÉLÉPHONEZ AU 36 68 77 33

et participez au grand quiz Sega.
Les 500 meilleurs d'entre vous auront la joie de recevoir une démo jouable de Soulsbar et Battlecorps sur Mega CD ! Alors ne perdez pas de temps et téléphonez vite au 36 68 77



ÉGALEMENT AU PROGRAMME...

Super After Burner

Cartouche 24 mégas
Avec Outrun, il fait office de recordman, des adaptations ratées. Sega promet ici une version très proche — voire supérieure — de son modèle.

Super Space Harrier

Cartouche 24 mégas
Autre borne d'arcade surpuissante de Sega, Space Harrier fait son comeback sur Megadrive 32X.

CyberBrawl

Cartouche 24 mégas
Vous imaginez qu'un constructeur soit assez fou pour lancer une machine sans jeu de base, vous ? Dans Cyber Brawl, l'action se déroule entièrement en 3D avec moult mouvements de caméra.

Golf Magazine's 36 Great Holes

Cartouche
24 mégas
Parrainée par Fred Couples et par un magazine spécialisée, une simulation de golf disposant de graphiques en 32 000 couleurs.

Stellar Assault

Cartouche 24 mégas
Un shoot them up en 3D qui n'a pas l'air bien novateur mais a été conçu pour exploiter les possibilités de la machine.

Super Motocross

Cartouche 16 mégas
Quinze courses, trois catégories de motos, deux points de vue différents pour cette simu de motos qui nous changera un peu les idées entre deux parties de Virtua Racing.

Tempo

Cartouche 24 mégas
Un jeu de plate-forme rigolo doté d'une bande son variée et de qualité CD.

SUR CD AUSSI...

La plupart des jeux destinés à la Megadrive 32X utiliseront le support cartouche. Mais Sega envisage aussi de proposer des jeux sur CD.

Il s'agira en fait de versions améliorées de titres disponibles sur Mega CD tirant parti des capacités graphiques de l'extension 32 bits. Les séquences vidéo devaient s'en trouver complètement transférées ! Ainsi, les quatre titres dont nous vous parlons ici sortiront simultanément dans une version « Mega CD simple » et dans une version « Mega CD 32X ».

Fahrenheit

Mega CD 32X
Un film interactif (décidément une spécialité du



Mega CD !) narrant une histoire de pompiers de la Backdraft. Mid-night Raiders CD

Mega CD 32X
À bord d'un hélico Apache AH-64, partez délivrer un

membre du gouvernement retenu en otage. Basé sur des séquences vidéo, ce shoot them up intègre aussi des séquences de combat et d'aventure.

Wirehead CD

Mega CD 32X
Encore un titre à mi-chemin du film et du jeu. Vous contrôlez Ned, un pauvre gars timide et commun, dénué de la moindre volonté à la suite d'un accident, et devez lui éviter de succomber aux tentations.

Surgical Strike CD

Mega CD 32X
Un shoot them up dans lequel vous combattez des terroristes. Attaque chirurgicale, tout un programme !

Comment **RENCONTRER** des filles ?
36 70 21 07

**Dialoguer et se faire
DES AMIS**
36 70 21 12
**BOÎTE AUX
LÉTTRES VOCALE**

**ÊTES-VOUS PRÊT POUR VOTRE
PREMIÈRE FOIS ?**
36 70 21 07

**Vous voulez gagner
une console
3DO ?**
36 68 21 88

Affrontez ALIEN
36 68 80 33

Vous pouvez gagner des consoles 31 bits, des jeux et des T-shirts !

Comment avoir du succès auprès des filles ?
36 70 21 07

**Gagnez,
avec
COOL SPOT,
c'est super
COOL !**

36 68 88 08

Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Comment sortir avec une fille **SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE** ?
36 70 21 07

COMMENT EMBRESSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 le tarif est de 300 francs par heure de 8.15h à 11 heures puis de 2.15h par minute. CODE MEDIA 181. Pour les services 36 68 le tarif est de 300 francs par heure.

EXCLUSIF BOÎTEPHONÉ

NOUVEAU
Créez
votre répondeur personnel !
Laissez et recevez
des messages confidentiels au
36 68 21 41

**JOUEZ ET
GAGNEZ AVEC
LE SNOOK**
36 68 21 88

**Tout ce qu'il faut
savoir sur les filles**
36 70 21 01

**VOUS VOULEZ GAGNER
UNE CONSOLE
MEGA CD II ?**
36 68 21 88

Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

J'AI HORTE (sur la ligne des filles)
36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment organiser votre
PREMIER rencart !
36 70 21 01

ON N'OUBLIE PAS NON PLUS SUR SATURN...

NB : La plupart des titres sont provisoires, les jeux réalisés par des éditeurs autres que Sega sont spécifiés entre parenthèses.

Action/arcade

Doom 2
Battle Monster
Dynamic Fantasy
Creature Shock (Virgin)
Gundam (Bandai)
Ultraman (Bandai)

Course

Virtual GP (Atias)
Cyber Race
US Drag Champs
(Nippun Busan)

Sport

Hoops-basket (Virgin)
Basketball Saturn
Tennis
Ice Hockey
Soccer (Victor)
4D Boxing (Victor)

Rôle/aventure

Chinese Detective
Magic Night Rehearse
Fantasy Aarce
Myst
Bermuda Triangle
Fantasy Labyrinth
(Media Entertainment)
Lands of Lore II (Virgin)
Ectosphere (Virgin)

Divers

Tomcat Alley Saturn
Virtual Dungeon
Ecco Saturn
Luxor Casino
Side Pocket
Hard Core (Virgin)
Rain Drop (Victor)
Pinball
Blue Sphere

LA SATURN RATISSE LARGE



Pendant que Sega of America met le paquet sur la Megadrive 32X, Sega Japon se prépare à la guerre entre la Saturn et la PlayStation. Les hostilités commenceront avant Noël et ce sont les jeux qui feront office de munitions.

Au Japon, Sega occupe la position d'outsider. La Megadrive est bonne troisième et il est impossible de tabler sur une base installée pour contrer les concurrents. Dans de telles conditions, le lancement de la Saturn représente un espoir pour le constructeur de s'imposer sur ce marché qui ne lui a jamais trop réussi. Mais il y a un dangereux outsider sur le créneau des machines de la nouvelle génération : la PlayStation. D'où la guerre d'annonces entre les constructeurs. Alors qu'aucune des deux machines n'est encore prête, Sega communique déjà sur les premiers jeux en développement. Le géant de l'arcade

se vante d'alligner à peu près 80 titres et de regrouper une liste impressionnante d'éditeurs parmi lesquels Capcom, Konami, Namco, Taito, Takara, Data East, Tecmo, Hudson, Victor, Bandai, Acclaim ou Virgin. Il inonde également la presse et les salons d'images ou de démos des titres sur Saturn, dont la programmation est parfois à peine commencée. Petite sélection maison.

Virtua Fighter

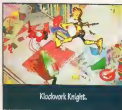
Virtua Fighter s'annonce de plus en plus comme LE jeu de la Saturn. Les photos que nous publions sont extraites d'une pré-version finie à 30% seulement. La version finale incorporera, affirme Sega, d'avantage de polygones.



Virtua Fighter.

Klockwork Knight

Un jeu de plate-forme mettant en scène un chevalier dessiné en vecteurs.



Klockwork Knight.

Fanzer Dragon

Un shoot them up entièrement réalisé en 3D mappée dans lequel le joueur vole sur le dos d'un ptéranodon.



Fanzer Dragon.

Deadlus

Deadlus est un jeu de tir dans l'espace bénéficiant, dit-on, d'une bande-son fabuleuse (titre provisoire).

Daytona USA

La course auto vedette du moment. Selon certaines de



Rampo

nos sources, Sega aurait décidé de privilégier Daytona USA au détriment de Virtua Racing, qui pourrait ne jamais sortir sur cette machine.

Gall Racer (Rad Mobile)

Une borne de Sega qui fit sensation à son époque. Un mode « deux joueurs » serait ajouté, mais tiendra-t-elle la route face à Daytona USA, plus récent ?

Shinobi Ex

Tiens, mais je me trompe ou revoilà Shinobi ?! Ben ouais, quand on a dit ça, on a tout dit, non ?



Shinobi Ex

Sim City 2000

Plus belle et bien plus riche que ne l'était le premier volet, la suite de Sim City a fait un véritable carton sur PC.

Sur Saturn, elle devrait disposer d'une tonne d'animations tout en conservant l'immense intérêt de jeu.

Rampo

Un très beau jeu d'aventure

basé sur le film du même nom qui vient de sortir au Japon. L'actrice Michiko Hada (un beau petit lot si vous voulez mon avis !) a prêté sa voix et joué des scènes spécifiquement pour le jeu.

Victory Goal

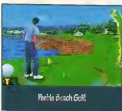
Un jeu de foot entièrement en 3D avec des mouvements de caméra et des replays à gogo. Ça devrait être un des titres marquants de la machine (titre provisoire).



Victory Goal

Peeble Beach Golf

Un golf « à la CDI » (c'est pas une insulte) utilisant des images digit, donc très bô.



Peeble Beach Golf



Mansion of Hidden Soul

Mansion of Hidden Soul/Yumemi Mansion

Un jeu d'aventure « à la 7th Guest » entièrement en images de synthèse. Cette cartouche avait été testée sur Mega CD dans le n° 42 de Player One, voici maintenant qu'est développée la version Saturn, nettement plus riche en couleurs.

Greatest Nine

Du base-ball qui permet de contrôler les joueurs de douze vraies équipes professionnelles. Voilà encore un jeu qui n'est pas prêt de débarquer en France !

StOp

INFO

SYNDICATE

Gros hit sur micro-ordinateurs, Syndicate se déroule dans un futur glauque dans lequel des gigantesques cartels s'affrontent. Vous dirigez un membre d'un de ces cartels décidé à se faire un nom. En tout, 50 missions sordides, violentes et saupoudrées de stratégie, ce jeu d'action hors norme sortira en octobre sur Super Nintendo et sur Megadrive.



SUPER GÉNIAL!

JOUE VITE AVEC MOI

AU 36 68 98 01, TU POURRAS

GAGNER CETTE MEGA CD2

ET PLEIN D'AUTRES CONSOLES

DE JEUX.

...ET AUSSI DES TAS

DE CARTOUCHES

DE TES JEUX FAVORIS.

36 68 98 01

UNE CHANCE DE PLUS SI TU TAPES LE CODE CLÉ > 345

SCESI - Pour les appels en 36.68 la taxation est de 2,19 F/Min

À VENIR CHEZ OCEAN



Par un beau jour de juin, monsieur Ocean s'est pointé avec sa collection d'automne sous les bras. La première de ces nouveautés, également la moins achevée, c'est Mario Andretti (SNES). Ce jeu de course vous invite à procéder vous-même aux réglages de votre voiture et vous propose, en cours de jeu, différents angles de vue.

The Shadow (SNES-MD) est un beat-them up tiré du film du même nom avec Alec Baldwin (gras four aux States). Ce jeu bien bournin ressemble au Batman de Konami en moins bien (pour l'instant). Plus intéressant, Jellyboy (SNES) est un jeu de plate-forme rigolo et mimi tout plein. Le personnage que vous dirigez à l'écran, dans des décors aussi colorés qu'enfantsins, ressemble à Casper (vous savez, le fantôme) et a le pouvoir de se transformer grâce aux différents bonus qu'il peut trouver. Sous la forme d'un marteau, il casse un mur, en dirigeable il s'envole... Un jeu apparemment très amusant. Figurent aussi dans la hotte les versions Super Nintendo de Syndicate, Shaq Fu et Jordan Adventure (voir ci-contre). Notez enfin qu'Ocean — décidé à amortir sa toute nouvelle licence Sega — a prévu d'adapter L'École des Champions sur MegaDrive à la rentrée. Quant à la version MD de Mr Nutz, que nous vous présentions le mois dernier, elle devrait arriver en septembre prochain.

LES BASKETTEURS PÈTENT LES PLOMBS

Mais qu'est-ce qui leur prend aux basketteurs ? Qu'ils apposent leur nom sur des cartouches de sport n'étonne personne, mais voilà maintenant que Shaquille O'Neal et Michael Jordan se mettent à devenir les héros de jeux d'action !

Développé par les Français de chez Delphine Software (ce sont eux qui ont signé Flashback !) Shaq Fu est un jeu de combat mettant en scène la nouvelle star de la NBA.



Jordan Adventure (MD)



Jordan Adventure (SN)



Shaq Fu sur MegaDrive (en bas) et sur Super Nintendo (en haut).

Sa caractéristique la plus incroyable est certainement la qualité de son animation. Les sprites sont en effet animés d'après la technique du rotoscoping (venue du dessin animé et largement utilisée dans Prince of Persia ou Flashback, elle consiste à dessiner toutes les positions d'un sprite en s'inspirant des mouvements d'un acteur filmé). Certaines attaques semblent très impressionnantes mais il sera dur de se prononcer plus : la préversion remise aux journalistes ne



Pour Shaq Fu, Delphine a aussi filmé les cascadeurs de R. Jérôme. D'où 40 heures de vidéo qui ont servi du tirage aux animations.

permettait pas de se faire une idée de la jouabilité. On en saura plus en novembre.

Jordan Adventure est quant à lui un jeu de plate-forme. L'ancienne star des Bulls utilise son ballon comme une arme. Sortie prévue en octobre-novembre.

Ces deux titres seront disponibles aussi bien sur MegaDrive (sous le label Electronic Arts) que sur Super Nintendo (Ocean).



Shaq Fu (MD)

LE Club

2, rue de la Salpêtrière - 54000 NANCY - Tél. 83 39 59 49

CARTE D'ADHERENT

50 F

Seuls les adhérents peuvent acheter
VALABLE 1 AN
sans obligation d'achat

MEGADRIVE (Europe)

ALADDIN.....	355
COOL SPOT.....	349
DRAGON BALL Z + MANGA.....	499
DRAGON'S REVENGE.....	345
DUNE 2.....	399
ETERNAL CHAMPION.....	429
FIFA INTER SOCCER.....	335
GAUNTLET 4.....	349
JOHN MADDEN 94.....	389
LETHAL ENFORCER.....	459
LOTUS 2.....	349
MORTAL KOMBAT.....	359
NBA JAM.....	389
NHL HOCKEY 94.....	359
PETE SAMPRAS.....	399
PGA EUROPEAN TOUR.....	359
PSG.....	389
SONIC 3.....	410
SONIC SPINBALL.....	325
STREET OF RAGE 3 (Jap.).....	349
SUB-TERRANIA.....	399
SUPER STREET FIGHTER 2 (US).....	549
VIRTUA RACING VF.....	499
WORLD CUP 94.....	349

Chaque trimestre,
le catalogue gratuit
de tous
les articles
disponibles.

Tous nos jeux
sont neufs

MEGA CD (Europe)

ECCO LE DAUPHIN.....	349
GROUND ZERO TEXAS.....	375
JAGUAR XJ 220.....	349
JURASSIC PARK.....	319
LETHA ENFORCERS.....	399
MICROCOSM.....	355
NIGHTRAP.....	375
SILSPEED.....	355
SONIC CD.....	345

SUPER NINTENDO (Europe)

CLAYFIGHTER.....	379
COOL SPOT.....	349
CYBERNATOR.....	319
DESERT STRIKE.....	379
DRAGON BALL Z 2 + MANGA.....	499
EQUINOX.....	379
FIFA SOCCER.....	369
FLASHBACK.....	349
JOHN MADDEN 94.....	349
LETHAL ENFORCERS.....	519
MR NUTZ.....	329
NBA JAM.....	449
NHL HOCKEY 94.....	349
PSG.....	399
RAINBOW BELL ADVENTURE.....	369
RAINMA 1/2.....	379
ROCK N ROLL RACING.....	349
SENSIBLE SOCCER.....	385
SKYBLAZER.....	349
SUPER BOMBERMAN.....	339
SUPER STREET FIGHTER 2 (US).....	549
TERMINATOR 2 ARCADE.....	369
TOP GEAR 2.....	379
WOLFENSTEIN 3D.....	409
WORLD CUP 94.....	399
WWF ROYAL RUMBLE.....	439
YOUNG MERLIN.....	405

SUPER FAMILICOM

ALCAHEST.....	459
ARDLIGHT FOOT.....	459
ASTRAL BOOT 2.....	529
BRAIN LORD.....	545
DESERT FIGHTER.....	519
DRAGONBALL Z3.....	415
FATAL FURY 2.....	509
FINAL FANTASY 6.....	659
FX TRAX.....	TEL
GHOST SWEEPER.....	529
GOEMON FIGHT 2.....	469
JOE ET MAC 3.....	479
KING OF DRAGONS.....	519
LEGEND OF GALA.....	459
LEMMINGS 2.....	TEL
MACROSS.....	489
MEGAMIMENSEI 2.....	519
MUSCLE BOMBER.....	519
NINJA WARRIOR.....	479
RUSHING BEAT 3 SHURA.....	439
RANMAN 1/2 4.....	539
ROCKMAN SOCCER.....	509
SAILOR MOON R.....	589
SD GUNDAM.....	529
SLAM DUNK.....	529
SONIC BLASTMAN 2.....	529
SUPER BOMBERMAN 2.....	509
SUPER METROID.....	529
SKYBLAZER.....	459
TETRIS BATTLE GARDEN.....	529
WOLFENSTEIN 3D.....	529
WORLD WIDE SOCCER.....	519
YUYU HAKUSHO.....	529
ZERO 4 CHAMP.....	TEL
ZOKU LEGEND OF BISHIN.....	459

ACCES. NINTENDO

ADAPT. SFX 60 Hz.....	99
X-TERMINATOR.....	229
ACTION PRO REPLAY.....	349
TRIBAL TAPE 6 JOUEURS.....	159
MANEITE SUPER 4.....	88

ACCES. MEGADRIVE

ADAPT. MEGAKEY 2.....	99
NITRO ADAPT. 2 UNIVERS.....	119
MANETTE 6 BOUTONS.....	109
PRO CDX.....	349
ACTION PRO REPLAY.....	349
4 PLAYERS E.A.....	249

LE Club

2, rue de la Salpêtrière - 54000 NANCY

CONSOLE	TITRE	PRIX
<input type="checkbox"/> Adhésion Club : 50 F		
Frais de port : 30 F (quelque soit le nombre de jeux)		
TOTAL A PAYER		

N° d'adhérent :

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE :

C.P. :

TEL :

Règlement :

CHEQUE MANDAT LETTRE

CB N°

Exp. fin.../...

Signature

I AM DANSE LE FIFA

I Am ne cache pas l'amour qu'il porte au jeu Fifa Soccer. Une occasion pour Matt le Fou de rencontrer LE groupe français de l'année.



Chill et Joe au plan Fif, sous le regard de Matt.

CONCOURS TORTUES NINJA LES QUESTIONS

- 1 • Cavabunga, c'est...
- a) le cri de roulement des Tortues
- b) un sabre
- c) un vêtement
- 2 • Qui est l'amie des Tortues ?
- a) April O'Neil
- b) Vicky Vale
- c) Shredder
- 3 • Bien sûr, les Tortues sont fans de...
- a) pizzas
- b) cookies
- c) hamburgers
- 4 • Dans le 3^e épisode, les Tortues se retrouvent expédiées...
- a) en plein Japon féodal
- b) dans une autre galaxie
- c) au début du 3^e millénaire aux États-Unis
- 5 • Les Tortues sont arrivées en France au cinéma en...
- a) 1990
- b) 1986
- c) 1993

- LES LOTS :**
 Du 1^{er} au 50^e prix : la trilogie « Les Tortues Ninja » + 1 pin des Tortues.
 Du 51^{er} au 70^e prix : la K7 vidéo « Les Tortues Ninja III » + 1 pin des Tortues.
 Du 71^{er} au 100^e prix : la K7 vidéo « Les Tortues Ninja III »



Pour participer au concours, * composez le 36 68 77 33 et jouez avec nous en direct ; * tapez 3615 PLAYER ONE, rubrique Jeux ; * ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse :

Player One — Concours Tortues
 BP 4 — 60700 Sacy-le-Grand.

Matt le Fou : Il paraît que I Am a craqué sur Fifa Soccer...

Chill (paddle en main, en plein match et en train de perdre) : J'aime surtout quand je gagne, mais là... on a mis les fautes... y a le cadenas devant les cages... Oh là là, cette reprise de volée...

Matt : Qui est le plus fort du groupe ?

Tous (sauf Chill) : Ça se tient...

Chill : Fadas ! y en a qu'un pour gagner une coupe ici...

Joe : Tchatcheur... Non, c'est vrai qu'on a fait un tournoi pendant la tournée et c'est Chill qui a gagné...

Matt : Vous emmenez Fifa en tournée ?

Joe : On part avec nos consoles. Chacun prend la sienne dans sa chambre. Sur la dernière tournée, tout le

monde s'est mis à Flashback. Moi, j'en suis au dernier niveau et j'arrive pas à passer les trucs gluants... Il est même arrivé qu'on soit bloqué à l'hôtel sur une partie de Fifa et qu'on arrive en retard à l'hôtel (Kires). En plus, quand t'es dans un fourgon tout le temps, automatiquement, c'est le Walkman et la Game Boy. Sinon tu deviens fou...

Matt : Chacun d'entre vous possède donc au moins une console...

Joe : Éric a la Sega et la Nintendo. Moi pareil. Malek et Chill ont chacun une Megadrive, et on a tous des Game Boy...

François : Moi je joue sur Game Gear. J'ai vraiment bloqué sur Shinobi, fabuleux...

Matt : Quels sont vos jeux préférés ?

François : Moi c'est NBA Jam, à deux contre deux sur bornes



I Am, grand groupe composé de grands amoureux du jeu...

d'arcade. Mon rêve, c'est de l'avoir chez moi...

Chill : Fifa Soccer, Flashback, Populous... et j'aime de plus en plus les jeux de rôle.

Joe : Zelda, c'est terrible... Fifa... Sinon, je me régale sur les simulations de combats aériens... J'ai envie de me mettre à Secret of Mana...

Chez moi, c'est une vraie salle de jeux. Le soir, si mes copains sont occupés et si je me fais ch... je lis ou je joue, je vais pas trainer mes baskets tout seul à rien foutre...

En ce moment, je suis à quinze matchs de NBA Jam par soir, quand je m'arrête, les doigts, ils sont comme ça !

Éric : Fifa... mais il manque les clubs européens...

Matt : Pour en revenir à la musique, avez-vous été surpris du succès du Mia ?

Joe : Tu sais, ça fait deux ans qu'on le jouait sur scène. Quand on a choisi le single pour le nouvel album, et comme on avait sorti des titres assez durs sur le précédent, on s'est dit qu'on pouvait sortir un truc plutôt rigolo... parce qu'on est aussi comme ça !

Matt : Après l'énorme succès du Mia, qu'allez-vous faire ?

Joe : Continuer à tourner et penser au prochain clip. Ensuite on partira en vacances, car ça fait quand même deux ans qu'on boose sans arrêt.

36 15

Le Maître du Jeu
VIDEOFIL

organise

L'ETE DES JEUX VIDEO

A GAGNER

10 CONSOLES SUPER NINTENDO
200 JEUX VIDEO

ocean



dont
100 jeux
**CLAY
FIGHTER**

et **100** jeux
**ROCK'N ROLL
RACING**



et des centaines de **super cadeaux**

Tu peux gagner tous les jours de super cadeaux sur **36 15 VIDEOFIL** - mot clé **OCEAN**

MR. OCEAN 1988

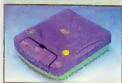
Tu peux appeler les Maîtres du Jeu,
leur poser tes questions et consulter les trucs
et astuces des meilleurs jeux vidéo
sur **36 15 VIDEOFIL** ou par téléphone au :

36 70 93 93

Stop INFO

UNE CONSOLE BANDAI

Et une de plus ! Bandai vient d'annoncer son intention de sortir une console à base de lecteur de CD-Ram. Tout comme le Laser Active de Pioneer, la BA-X (c'est son nom de code) serait un hybride entre la console de jeux et le lecteur vidéo.



Un adaptateur permettrait de la transformer en machine de karaoké. La Ludithèque comprendrait beaucoup de dessins animés interactifs avec, bien évidemment (Bandai oblige), un titre basé sur DB Z. La BA-X sortirait à l'automne au Japon mais aucune importation en Europe n'est annoncée.



RÉSULTATS CONCOURS F1 POLE POSITION

En attendant F1 PP 2, le concours F1 Pole Position s'arrête. Brièvement, la liste des derniers gagnants :

- Julien Thin (57) : 1 min 9,02 s
- Frédéric Lefevre (50) : 1 min 15,02 s
- Luc Lefevre (57) : 1 min 17,30 s
- Franck Grenier (06) : 1 min 20,42 s
- Raoul Montpellier (77) : 1 min 20,80 s

GUERRE URBAINE SUR MEGADRIVE

Après le désert et la jungle, EA étend le champ des hostilités aux plus grandes cités US. Tempête sur la ville.

Faisant suite à Desert et Jungle Strike, Urban Strike reprend évidemment le système. Votre hélicoptère est toujours vu selon une perspective 3D bien particulière et différentes armes sont mises à votre disposition pour vous débarrasser de vos ennemis (tireurs isolés, tanks...) et mener les missions à bien. Cette fois, vos violents ébats ont pour cadre certaines grandes villes des États-Unis. C'est ainsi que vous pourrez reconnaître, par exemple, l'hôtel Louxor à Las Vegas. Vous aurez comme d'habitude à conduire une grande variété de véhicules, mais cette fois, vous pouvez même en sortir et vous balader à pied. Bref, Urban Strike, c'est le changement dans la continuité... mais toujours avec le oiseau de la qualité.



Quelques missions au-dessus du ciel de Las Vegas. L'hélicoptère peut être aussi démonté en avion...



Impossible de tirer sur cette demoiselle. Le temps d'est-à-dire chargé de la faire tomber en ruine.

SUPER NINTENDO

F1 POLE POSITION 2



date et lieu de sortie

SEPTEMBRE
FRANCE

éditeur

HUMAN/UBI
genre

SIMULATION DE F1

Après le succès rencontré par F1 Pole Position (connu des japonais sous le nom de Human Grand Prix),

Ludi Game annonce la sortie d'une seconde version améliorée de ce hit pour septembre. Visuellement, il n'y a pas de changement notable (la course repose toujours sur le mode 7). Mais, les données ont été remises à jour et se fondent sur la saison de F1 93. On note aussi l'apparition d'une sauvegarde des meilleurs temps sur chaque circuit, une amélioration de la jouabilité et une possibilité de paramétrer le niveau de conduite des adversaires. Bref, de nombreux points positifs pour notre plus grand plaisir !

**NI ORDRE,
NI LOI, NI LIMITE,
SEUL MOYEN DE SURVIE :
L'INSTINCT !**

Parmi les six redoutables personnages, deux vont être élus pour détruire la source du mal qui ronge et annihile toute vie humaine : le Chaos Engine !

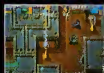
• 12 megs de musique techno, de monstres immondes, d'armes spéciales, et de passages secrets !

• 1 ou 2 joueurs, en mode 1 joueur l'autre perso. est géré par l'ordinateur !

Un jeu speed et destroy développé par les rebelles de la console, les Eitmap Brothers !

THE CHAOS ENGINE

CHAOS ENGINE MET LE FEU A TA CONSOLE !



MICRO PROSE



**JOUE
et
GAGNE**

Le Top des Console
Et Plus de Cartouches de



36 68 68 77

APPELLE VITE AU

36 68 68 77

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

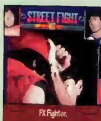
NEC FX : DERNIÈRE LIGNE DROITE

La machine 32 bits de NEC est sur le point de toucher le marché japonais. Quasiement finie, la FX adopte un look original : ce parallépipède posé sur la tranche n'est pas sans rappeler certains micro-ordinateurs PC. La machine serait bien moins performante que ses concurrentes dans le domaine des calculs en 3D. NEC a préféré en contrepartie mettre l'accent sur les fonctions permettant la lecture de séquences vidéo ou de dessins animés depuis le CD-Rom. Quelques jeux — fort alléchants — étaient présentés en même temps que la bécane. Mais ne saliviez pas trop : si la sortie de la FX au Japon n'est plus qu'une question de mois, aucune prévision n'a été faite pour les pays occidentaux.

LES JEUX



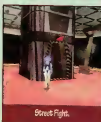
Double Hawk.



FX Fighter.



Team Assault.



Street Fight.

EN VACANCES LES PA !

Désolé pour les échangeurs fous (oui Elwood, on dit les « échangeurs » pas les « échangeistes »), il n'y a pas de petites annonces dans ce numéro. De toute façon, vous ne comptiez pas faire du trac sur les plages, non ? À la rentrée, vous retrouverez vos PA fidèles au poste.

PACK EN VRAC CHEZ SEGA

Sega continue à proposer des packs à tout va. Les deux derniers en date sont :

- Le pack MCD Sonic. Comprend un MCD II, Sonic CD et Road Avenger pour environ 1 990 F.
- Le pack GG Fun. Comprend une Game Gear, Sonic, un adaptateur secteur et un Gear Bag pour un peu moins de 750 F.

AEROSMITH STAR DU JEU

Iggy est content : il vient de découvrir qu'Aerosmith, un de ses groupes préférés, tenait la vedette dans Revolution-X, la dernière borne d'arcade de chez Midway. Dans ce jeu de tir sur cible, vous descendez à l'aide de CD acérés une bande d'affreux qui ont kidnappé les Aero et tentent de prendre le contrôle de la jeunesse du pays. Comme vous deviez vous en douter, l'action n'est pas rythmée par l'intégrale d'André Verchuren, mais plutôt par des hits bien sanglants du groupe. Walk this way, man, and dream on !



FICHE TECHNIQUE :

- CPU : 32 bits RISC V810 à 21,5 Mhz
- Mémoire : RAM - 16 mégabits
+ RAM Vidéo - 12 mégabits
+ buffer CD-Rom (2 mégabits)
+ Rom (8 mégabits)
- Couleurs : 16,7 millions
- Graphisme : 128 sprites max en simultanée
Rotations, zooms, dégradé et transparence hard
Fonctions de compression J-Peg
- Son : ADPCM 2 canaux
6 sans prédéfinis
Échantillonnage à 31,9 KHz
- CD-Rom : Double vitesse



**RV SUR LE 3615 PLAYER ONE...
PENDANT LES VACANCES, RETROUVEZ
PLAYER ONE SUR MINITEL.
PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS
CINÉMA, ET GAGNEZ
LES DEUX PREMIERS ÉPISODES
DE LA SÉRIE « HIGHLANDER ».**





Mon petit diable ...
(en cas d'urgence)
18 Pompiers 15 SAMU
SOS pizza 40415532
Mamie (argent) 40415494
et la ligne SEGA
36-68-01-10
P.S: N'oublie pas de descendre les pombelles.

36 68 01 10

La ligne téléphonique Sega est une assistance immédiate sur tous les jeux Sega, accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.



La ligne Sega c'est plus fort que toi

2,19 F TTC la minute

**Avec ses 24 mégas,
on a eu du mal à
le photographier arrêté.**



SUPER METROID



Vous n'êtes pas prêt de le revoir arrêté car les 24 mégas de "Super Métroid" en font le jeu d'aventure le plus puissant sur console. Sa rapidité, ses graphismes et sa profondeur de jeu exceptionnels, ainsi que les adversaires que vous rencontrerez, en font également un des jeux les plus longs. (Jetez donc un œil au boss de deux niveaux en bas à gauche !) Lorsque vous serez perdu dans les ténèbres, votre seul et unique allié sera le guida "Super Metroid" offert pour tout achat de la cartouche du jeu. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir pour aider Samus Aran à accomplir sa mission.



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

Over the World

SUPER FAMICOM

Super Street Fighter II

STREET
FIGHTER II
The New Challengers

▲ Lors que le Super SF II Sega devrait voir le jour, inévitablement sous peu sur notre territoire, la version SNES se fait davantage attendre. Il semblerait que monsieur Sega veuille prendre une petite longueur d'avance. C'est de

bonne guerre... À la vue du Super SF II « nintendo on », rien ne permet de dire que cette version soit supérieure à l'autre. Oh ! évidemment, la Super Famicom possède quelques avantages graphiques et sonores. Ainsi, vous avez

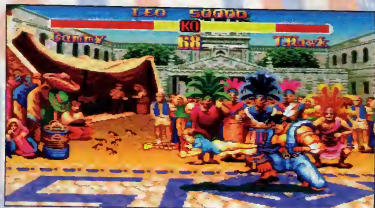


droit à la présentation de l'arcade (avec Ryu, hyper baraqué, qui sautille sur place puis vous envoie un haïken en

pleine face. Impressionnant !) qui n'est pas présente sur la version MD. Les graphismes, dans l'ensemble, ont l'air un peu plus fins (plus de couleurs) mais ce plus s'agit assez minime. Au niveau du son, la différence de processeur sonore entre les deux machines fait encore pencher un chouïa la balance en faveur de la Super F. Enfin bon...

DU BON SANS SURPRISE

Cela dit, il convient de faire remarquer, une fois encore, que le plus important dans un jeu, ce ne sont pas ses qualités techniques mais sa jouabilité. Après avoir fait gambader mes petites doigts agiles sur les paddles des





consoles MD et Super F, je me vois ravi et presque béatement heureux de vous annoncer que la jouabilité des deux versions se vaut (peut-être y a-t-il un petit plus pour le Super SF II Sega, mais c'est vraiment histoire de goût). En fin de compte, ces deux pages d'Over the World me servent surtout à vous dire que ces deux Super SF II sont quasiment identiques (absolument, je n'y peux rien). Même plaisir de jeu, mêmes options... C'est bonnet blanc et blanc bonnet (une expression de ma grand-mère). Alors inutile de s'éterniser

d'avantage sur le sujet. Non pas que je sois un partisan du moindre effort (pourquoi tout le monde rit ?), mais il vaut mieux garder de la place pour les photos plutôt que de parler pour ne rien dire. Et puis il y aura le test à la rentrée. Sur ce, je vous laisse et m'en vais, en tenue estivale, folâtrer innocemment au milieu d'un champ de marguerites en me roulant dans l'herbe grasse et encore fraîche de rosée...

Chris,
rêve de filles dénudées.





date et lieu de sortie
DISPONIBLE
JAPON
éditeur
CAPCOM
genre
COMBAT ULTIME

Over the World

SUPER FAMICOM

Wild Trax



L'histoire de Wild Trax est particulièrement révélatrice du trouble qui règne actuellement dans la galaxie Nintendo. Certes, et contrairement aux diverses allégations de quelques âmes déformées, Nintendo reste très largement le n°1 mondial des jeux vidéo. À son actif plus de 50 millions de NES vendues dans le monde en près de dix ans, plus de 95% de parts de marché au Japon, plus de 20 millions de Super Nintendo actuellement en activité, et la Game Boy qui reste la machine la plus vendue du moment. Le tout assorti de profits dix fois supérieurs à ceux de son concurrent principal.

Seulement voilà, côté marketing, c'est pas ça, et tous ces chiffres sont totalement étouffés par le dynamisme de Sega. De plus, côté produits, c'est plus ça non plus : pas de nouveau

Zelda ou Mario depuis des lustres sur Super NES, un CD-Rom tombé aux oubliettes, et une future console 32 bits qui s'est, comme par magie, transformée en 64 bits fantôme, à la date de sortie hypothétique.

En face, Sega marque des points avec des Virtus Racing redoutables, une Saturn très prometteuse et, en qu-



se d'amuse-gaule, une Megadrive 32X actuelleuse qui pourrait bien créer la surprise. Sans parler de Sony qui va jouer la trouble-fête en prenant une place que Nintendo laisse étonnamment libre.

Dans ce contexte peu optimiste pour le géant japonais, le tableau s'obscurcit encore quand on sait que Wild Trax est le seul produit « original » qu'affiche Nintendo dans ses listes de sorties, et que cela fait un an qu'ils galèrent pour le mettre au point. Et le résultat est...



DE SAUVAGE QUE LE NOM !

À l'origine, six titres devaient utiliser le processeur Super FX. Mais après Starwing (Starfox), rien à l'horizon. À l'exception de Wild Trax, d'abord nommé Stunt Race FX, qui s'est basé de saison en saison, jouant à l'Arléziens. Fait étrange, autant Starwing était impressionnant, autant Stunt Race FX a tout de suite révélé les limites du Super FX tant ses premières démos étaient médiocres. Du coup Nintendo a changé de stratégie en développant le Super FX2, une version débuguée du FX. En s'éloignant du FX2, Stunt Race FX est devenu Wild Trax. Mais si le nom a changé, les problèmes de base sont toujours là : il demeure affreusement lent et injouable !





POURQUOI UN SUPER FX ?

Si Wild Trax nécessite l'utilisation d'un Super FX, c'est pour une raison toute simple : comme Starwing, ce jeu est entièrement en 3D. Et comme vous le savez sans doute, la Super Nintendo n'est pas assez puissante pour calculer de la 3D (fait dire qu'à l'origine elle n'a pas été conçue pour cela, car l'engouement pour les jeux 3D n'est que très récent et vient des boîtes d'arcade qui s'y mettent de plus en plus). Donc, Nintendo place le Super FX dans la cartouche (c'est quand même un chip RISC 32 bits), qui s'occupe de calculer toutes les données 3D, pour les envoyer pré-digérées au processeur central de la Super NES. Là où le bât blesse, c'est que ce micro-processeur de la Super Nintendo n'est fréquenté qu'à 3,58 MHz avec des Rom rapides (très rarement utilisées par les éditeurs à cause de leur prix), et fonctionne la plupart du temps à moins de 3 MHz. On peut expliquer son peu de rapidité par l'architecture de la Super NES, basée sur l'utilisation

intensive des multiples coprocesseurs 16 bits très puissants, eux, qui gravitent autour du processeur.

Du coup, quand le Super FX (1 ou 2) balance ses données au processeur, celui-ci fait bouchon et ralentit le tout. Et malheureusement, tant que Nintendo ne proposera pas un adaptateur comme le 32X de Sega, intégrant des chips RISC 32 bits, mais



Over the World



surtout un nouveau processeur vidéo, la Super NES ne sera plus en mesure de s'aligner avec les jeux de la nouvelle génération. Wild Trax FX en souffre énormément...

TOONS RACE FX !

Furtivement le concept de base de Wild Trax est sympa. Il consiste à mettre en ligne des voitures dignes de Roger Rabbit ou de jouets Fisher Price, sur des circuits délirants. Le tout accompagné d'un mode « deux joueurs » et de tonnes d'options (Miyamoto ne saurait mentir !).

Quant au menu principal, il comporte quatre sélections : Speed Trax, Stunt Trax, Battle Trax et Free Trax.

— Speed Trax est selon moi le plus intéressant. Il vous oppose sur dix circuits différents — quatre circuits plus un circuit bonus, le tout multiplié par deux niveaux de difficulté — à quatre concurrents. Le but est de finir dans les trois premiers pour passer au circuit suivant. Vous ne disposez que de trois vies pour accomplir

un niveau de difficulté complet.

— Stunt Trax, mode étrange au cours duquel vous devez ramasser le maximum d'étoiles (disposées sur la route) en un minimum de temps, sur des circuits acrobatiques.

— Battle Trax est évidemment le mode « deux joueurs ». Je déteste déjà les jeux avec écran éplisité, alors là, c'est si lent, rétro et injouable que je préfère oublier que ça existe.

— Free Trax, enfin, pour s'essayer sur les circuits de son choix, avec un nombre illimité de tours. Le practice, qu'on !

LES ENGINES

Vous avez le choix entre quatre engins. Un deux-roues (sur certaines courses) : bonne accélération, bonne vitesse de pointe. Un coupé : accélération et solidité moyennes, bonne vitesse de pointe. Un 4x4 avec des big wheels : très solide, très bonne accélération, mauvaise vitesse de pointe. Enfin un camion (sur Bonus Track) : mauvaise accélération, mauvaise vitesse, très bonne solidité.

Une barre de « damage » vous indique

l'état de la voiture. Si vous y allez trop fort, elle explose et vous perdez une vie. Sur certains circuits, vous pouvez

sortir de la route et tomber dans l'eau — dans ce cas, vous perdez directement une vie.



LES CIRCUITS

Tous aussi zinzins les uns que les autres... Certains comportent des tunnels immergés, d'autres sont survolés par des avions, ou traversés par des chevaux sauvages. On peut même se prendre des rochers sur la tête.

EN BREF...

Comme je m'en étais déjà rendu compte à Chicago l'an dernier, c'est de loin le plus mauvais jeu jamais sorti

par les laboratoires de Nintendo. Même si l'idée de base est rigolote, la réalisation tue tout plaisir de jeu. Le plus évident, c'est l'effroyable lenteur d'affichage des graphismes, qui laisse sans voix face à la vitesse supersonorique de Virtua Racing. Et pourtant ils sont assez dépourillés et s'affichent dans une fenêtre minuscule. Mais le plus grave, c'est la partie cachée — la jouabilité. Les commandes répondent en effet si peu que l'on appuie comme un damné sur les boutons de la manette. Et à l'écran, ça ne réagit

qu'avec un temps de réponse laissant tout loisir d'aller boire un coup entre votre mariage et son résultat sur l'écran (sans charis !), et en plus avec une inertie telle qu'on ne peut jamais anticiper correctement ou être précis. Bref, ce jeu est une catastrophe sans nom, une erreur qui risque d'entacher très gravement l'image de qualité jusque-là sans faille des studios de développement de Nintendo Japan.

Crevette,

Loix, wild funax !


date et lieu de sortie
JUIN JAPON
editeur
-
genre
TIR



Plastic Little
Spectacle Pure animation
© 1995 Goodies (1995) - 1995

GOODS

MANGAS

LDs

CDs

Ecrivez-leur à :
**TONKAM, BP 356,
75526 Paris Cedex 11**

COMICS

POSTERS

TONKAM

LIBRAIRIE AM

Pour toute information, joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

29, rue Keller / 75011 Paris (Métro Bastille)

LE MONDE DES

PLAYER



Dans Les Jeux Sega par Player One (hors-série de Player One), retrouvez les meilleurs jeux de sport, des plans, des astuces (Castlevania, Dragon Ball Z, Virtua Racing et Dune), le livret détachable des stratégies du Dr Robotnik et, bien sûr, un reportage complet sur la première chaîne de jeux Sega.

Dans Nintendo Player, le magazine officiel de Nintendo, retrouvez tous les mois les meilleures nouveautés, des plans complets, et des aides de jeu détaillées sur les jeux Super Nintendo, NES et Game Boy.

Dans Les Jeux Game Boy par Player One (hors-série de Player One), retrouvez le guide des meilleurs jeux Game Boy classés par genre, des aides de jeu Wario et, bien sûr, toute l'actualité sur la Game Boy et le Super Game Boy.

En vente chez tous les marchands de journaux

Média Système Edition
19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex
Tél : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57

3615 PLAYER ONE • Hot line 36 70 77 33 • Jeux 36 68 77 33



CHICAGO : LES HITS DE NOËL SONT LÀ !

Pour la dernière fois, Chicago abritait le CES d'été, qui migrera l'an prochain à Philadelphie. Une occasion de découvrir en avant-première les jeux qui feront les beaux jours de vos consoles dans la seconde moitié de l'année.

Nos envoyés spéciaux au pays de la prohibition vous livrent leur sélection maison.

Dossier réalisé par Iggy et David, les incorruptibles - Photographies : David Téné

DOSSIER CES

NINTENDO : LE DORMEUR SE RÉVEILLE

L'année 1993 et la première moitié de 1994 furent une période noire pour Nintendo. Le roi déchu semblait faire du sur-place et contempler passivement l'éclosion de machines surpuissantes tout autour de lui. Ce CES est celui de la contre-attaque. Une riposte marquée par deux étendards : Donkey Kong et l'Ultra 64... avec toujours l'inusable GB pour soutenir le moral des troupes.



Si vous voulez connaître le secret du succès croissant de Sega aux États-Unis, le voici : en 1993, ils ont produit quelques grands jeux et ils ont su les vendre efficacement. « L'hommage n'est pas anodin lorsqu'il sort de la bouche d'Howard Lincoln, le big boss de Nintendo of America. « Dans les mois à venir, poursuit Lincoln, vous allez voir la puissance de Nintendo. Je pense aussi que vous nous trouverez plus flexibles, plus rapides dans nos réactions, peut-être plus humbles... et certainement bien plus sages. En d'autres mots, voici un nouveau Nin-tendo. » Le message est clair. En 1994, le père de Mario avoue s'être pris une gamelle et il réagit en conséquence. Cette réaction (les fans de la marque ne s'en étonneront pas), c'est avant tout des jeux. Ou plutôt un jeu : Donkey Kong Country. Avec ses superbes graphismes réalisés sous Silicon Graphics, il est parfaitement représentatif de la politique de Nintendo : les machines 16 bits ont encore une ou deux belles

années devant elles. Au lieu de sortir à la chaîne des bécasses toujours plus puissantes, Nintendo préfère apporter des technologies de pointe aux millions d'utilisateurs de SNES. D'où Uniracers, réalisé lui aussi sur Silicon. D'où également la place accordée au Super FX deuxième génération via Stunracer FX qui était partout. Dommage que le jeu ne soit pas à la hauteur ! D'ailleurs, il faut bien reconnaître que, à part Donkey Kong Country, Illusion of Gaia et Uniracers, les titres présentés par Nintendo n'étaient pas des killers. Mais un arbre est parfois capable de cacher la forêt et il est clair qu'un titre du calibre de Donkey Kong Country suffit à sacrer Nintendo roi du CES.

Surtout que, en catimini, la Project Reality se présente officiellement sur le salon. Néanmoins, la presse et quelques privilégiés pouvaient assister à une démonstration privée des premiers jeux de la machine (voir encadré). Pour l'instant, le calendrier que s'était fixé Nintendo pour sa future console se trouve

respecté : celui-ci prévoyait que les premiers jeux arcade soient présentés au CES de juin 1994 et les versions finales lancées dans les salles avant Noël 1994. Même schéma pour la console domestique : présentation en juin 1995 et disponibilité pour l'automne 1995 aux États-Unis et au Japon. Nintendo à nouveau dans la course ? On le dirait bien.



J'AI ESSAYÉ LA PROJECT REALITY !

Par un beau matin de juin, nous nous sommes douloureusement arrachés des bras de Morphée pour assister à une présentation très privée des deux premiers jeux disponibles sur la Nintendo Ultra 64. Ces deux titres feront d'abord leur apparition sous forme de bornes d'arcade, commercialisées par Williams (NBA Jam, Mortal Kombat). Par la suite, Nintendo et Silicon comptent miniaturiser la machine, baisser les coûts et la proposer sous forme de console. Crul'n USA est une simulation automobile dont le circuit se trouve être les États-Unis. Graphiquement, c'est superbe et côté animation, ça décoiffe. Les rues montent et descendent sans cesse (tout du moins à San Francisco). Quant à Killer Instinct, s'il n'a rien de transcendant dans le fond — il s'agit ni plus ni moins d'un jeu de baston à la Street Fighter II — il en va tout autrement de la forme : les décors superbes, accueil des personnages modélisés sur Silicon Graphics, ce qui leur donne un relief inédit. Soyons francs : ces deux bornes rejoignent sans problème le peloton de tête des jeux d'arcade mais ne sont pas les meilleures du genre. Ironiquement d'ailleurs, elles sont surclassées chacune dans leur catégorie par un jeu Sega (respectivement Daytona USA et Virtua Fighter). Par contre, si Nintendo et Silicon parviennent, comme ils le promettent, à proposer des jeux strictement identiques sur une console de salon, l'Ultra 64 risque de faire extrêmement mal.



DONKEY KONG COUNTRY : GARE AU GORILLE !

Lors du CES, son nom était dans toutes les bouches, et pourtant, il s'agit de l'un des plus vieux héros de jeu vidéo... Grâce à la technologie de Silicon Graphics et à la dextérité des créateurs de Rare Software, Donkey Kong devient le héros du jeu le plus high-tech du moment.



Donkey Kong Country est le fruit d'un travail commun entre les équipes de Nintendo of America et celles de Rare Software. Rare Software, ça ne vous dit rien ? Pourtant, c'est la société qui a programmé Battletoads. Plus récemment, cette compagnie anglaise a été chargée par Nintendo de créer Killer Instinct. Ce ne sont pas

des mauvais, quoi ! Rare a donc développé une technologie appelée ACM (Advanced Computer Modeling) permettant de transférer et d'animer de manière fluide sur une SNES des images initialement créées sur Silicon Graphics. Graphiquement, le résultat est incroyable : les décors sont à pleurer telle-

ment ils sont beaux et les sprites ont un relief jamais vu. Les trois quarts des jeux disponibles sur 3DO ou Jaguar font triste figure à côté. Et en plus, Donkey Kong Country s'offre une jouabilité béton ainsi qu'une bande-son remplie de bruits et de musiques



étranges. Quelle claque ! Avec de telles cartes de visite, croyez-moi : ils vont encore en vendre beaucoup des consoles 16 bits, chez Nintendo !



DOSSIER CES

LES JEUX NINTENDO

UNIRACERS SNES

L'alter ego de Donkey Kong Country. Comme lui, il a été conçu sur Silicon mais il est l'œuvre de DMA Design (les concepteurs de Lemmings et la seconde société à avoir



Uniracers (SNES).

été admise dans le cercle restreint des développeurs sur l'Ultra 64). Il s'agit d'une course de cycles ultra-rapide. Techniquement, le résultat décoiffe, mais, nous, nous n'avons pas trop accroché. Faudra quand même y jouer quelques heures pour se faire une idée plus précise.

ILLUSION OF GAIA SNES



Illusion of Gaia (SNES).

Attention, carton probable ! Ce jeu d'aventure genre Zelda dispose d'une réalisation béton et d'un scénario chiadé (la quête vous mènera sur la muraille de Chine et la tour de Babel). La longévité serait, dit-on, monstrueuse.

TETRIS 2 SNES

Tetris 2 reprend le principe de Tetris mais en faisant intervenir les couleurs des pièces. Des dessins animés,



Tetris 2 (SNES).

un mode « puzzle » et une option pour deux joueurs ont été ajoutés. Pour l'originalité, repassez l'année prochaine.

WARIO'S WOOD SNES/NEC

Tiens le revêt, lui. Il s'agit d'un jeu reprenant grosso modo le principe de Tetris avec juste ce qu'il faut d'innovations pour que les



Wario's Wood (NES).

amateurs s'en amourachent. Mais jusqu'où iront-ils donc ?

SUPER PUNCH OUT SNES



Super Punch Out (SNES).

Nintendo est décidément en pleine opération recyclage. Voici le remake de Punch Out, un jeu de boxe qui avait connu un bon petit succès sur SNES. La vue en 3D et le principe général sont identiques au modèle mais la réalisation bénéficie des capacités de la machine.

TIN STAR SNES

Baignant dans une ambiance western, un jeu de tir sur cible compatible avec le



Illusion of Gaia (SNES).

DONKEY KONG Game Boy

Le gorille est partout ! À ne pas confondre avec le jeu précédent, cette cartouche est la transcription du jeu d'arcade du même nom, vieux de plus de dix ans.



Tin Star (SNES).

Super Scope, la souris ou le paddle. Rigolo mais lassant, comme tous les jeux de ce genre.

DONKEY KONG LAND Game Boy

En passant sur GB, Donkey Kong Country, la star de la SNES, change le dernier mot de son nom... mais reste impressionnant. Des images de synthèse sur Game Boy, si on m'avait dit que ça existait un jour !



Donkey Kong (GB/SGB).

Kong était le méchant et Mario faisait sa première apparition. N'allez pas croire qu'il s'agit d'une pâle copie : 96 niveaux ont été ajoutés et le jeu tourne en couleurs sur SGB.

LE SUPER GAME BOY EN VEDETTE AMÉRICAINE

Lancé fin juin aux États-Unis (il est attendu pour septembre chez nous), le Super Game Boy avait droit à une place de choix : sur le stand Nintendo bien sûr, mais également chez les autres éditeurs qui présentaient de nombreux jeux exploitant les fonctionnalités de cet adaptateur. Malheureusement, le résultat est un peu décevant : les titres présentés ne disposent que de peu de couleurs. On a souvent droit à un très beau cadre mais le jeu lui-même apparaît bien terne. La machine serait-elle en cause ? Des développeurs nous l'ont confirmé. Le Super Game Boy permet bien aux programmeurs de choisir leurs teintes dans une palette de 256 couleurs mais il ne peut en afficher qu'un nombre restreint simultanément à l'écran.



Le Super Game Boy, version US.



Bomberman 64 couleurs (SGB/SGB).

SEGA : UN ABSENT TRÈS PRÉSENT

Dans la petite salle qu'il avait louée en marge du CES, réservée à la presse, Sega mettait le paquet sur la Megadrive 32X. Sur 16 bits par contre, ce n'était pas la folie. De bons jeux bien sûr mais aucun titre capable de faire le poids face à Donkey Kong Country. À force de travailler d'arrache-pied sur des extensions ou de nouvelles machines, le constructeur n'en oublierait-il pas de nourrir la machine qui a fait son succès ?



Officiellement, Sega n'était pas présent au CES de Chicago. Le constructeur avait, en effet, préféré organiser son propre salon à Orlando le mois précédent. Dans un petit coin, le rival de Nintendo dévoilait quand même ses nouveautés les plus marquantes. En arrivant dans la suite louée par

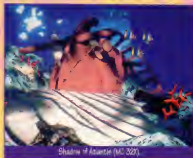
Sega, impossible de manquer la Megadrive 32X. Connectée sur une console, l'extension trônait bien en évidence. À côté, sur un écran géant raccordé à un Mars (le nom donné au kit de développement de la machine), Sega présentait les premiers jeux. On a ainsi pu voir un superbe Virtua Racing, un Star Wars encore

très peu avancé et un Metal Head à l'état de démo. Par ailleurs, circulaient des photos de Golf Magazin's Great 36 Holes et de Shadow of Atlantis, un jeu d'aventure sous-marin (également prévu sur Mega CD). Au vu de tout ça, on peut se risquer à deux remarques. Primo, la Megadrive 32X à l'air

SEGA N'A PAS LE TRIOMPHE MODESTE

Avec 61 % des ventes de 16 bits pour les trois premiers mois de 1994, la Genesis (nom américain de la Megadrive pour les keusses qui ne le sauraient pas encore) serait leader sur le marché américain. 13 millions de consoles auraient été installées dans les foyers des États-Unis.

Même succès pour la Game Gear. Elle serait passée devant la Game Boy avec 56 % de parts de marché pour le premier trimestre 94. Même si ces chiffres sont à prendre avec des pincettes (ils viennent de chez Sega), il est clair que l'ancien outsider a pris une position dominante sur le marché US. Nintendo lui-même reconnaît que son rival est devenu une force avec laquelle il faut compter. Attention à ne pas s'endormir sur ses lauriers !



Shadow of Atlantis (MD 32X)



Golf Magazin's Great 36 Holes (MD 32X)

DOSSIER CES



Joeon Taylor, producteur chez Sega of America, responsable de la M-32X, pose à côté de la machine (à gauche) et de la préférence de Star Wars (à droite).

capable de réaliser de fort belles choses. Secundo : il va falloir bourrer pour être dans les temps. Car les projets sont encore très loin d'être achevés. On murmure même que la machine ne serait toujours pas finie et que la Megadrive 32X montrée par Sega sur le CES ne serait qu'une boîte de plastique vide. Bref, y a du boulot, surtout que Sega

ne peut pas trop compter sur ses équipes japonaises : elles sont accaparées par la Saturn qui a également pris du retard. Puisque l'on parle de la Saturn, elle fait-elle figure de grande absente sur le salon. Pas un mot dessus, des « no comment » fermes lorsque l'on abordait le sujet, bref Sega préfère jouer pour l'instant la carte MD 32X et attendre

1995 pour commencer à communiquer sur le successeur de la Megadrive.



Le kit de développement utilisé pour les jeux MD 32X préannoncés.



Shadow of Atlantis (MD 32X)

SEGA CHERCHE DE NOUVEAUX PUBLICS

Non content de séduire les ados, Sega s'attaque désormais aux p'tits n'enfants avec deux nouvelles lignes de produits.

Tout d'abord, Sega Club pour les moins de douze ans. En plus d'un package « spécial kids » (Megadrive, manette et souris bleues), cette gamme comporte des logiciels mi-jeux, mi-éducatifs. Ainsi, Ecco Junior invite à se balader dans l'océan vaste et aux mille couleurs. Par ailleurs, le géant a mis sur pied un département jouets destinés aux tout-petits, Sega Toys, avec pour fer de lance, la Pico. À la fois palette graphique et console de jeu, la Pico s'utilise avec des livres électroniques en plastique rigide qui font office de cartouches.

D'autres gadgets sont prévus : jeux électroniques de poche, organisateurs, bips pour jouer à Star Trek, etc. Malheureusement, si toutes ces merveilles sont annoncées pour la fin de l'année aux États-Unis, aucune date n'est avancée pour l'Europe.



Shadow of Atlantis (MD 32X)

LES PREMIERS LICENCIÉS SUR MEGADRIVE 32X

Les éditeurs semblent plutôt bien réagir à l'annonce de la MD 32X. Ont ainsi annoncé leur intention de proposer des jeux pour la machine :

Absolute, Acclaim, Atlas, Capcom, Capitol Multimedia, Core Design, Crystal Dynamics, Domark, Gametek, Hi Tech Entertainment, Interplay, JVC, Konami, Playmates, Rocket Science, The Software Toolworks, Sony Imagesoft, Sunsoft, Takara, TimeWarner, 20th Century Fox Interactive, Vic Tokai, Virgin.

Virgin a par ailleurs dévoilé la liste de ses premiers jeux sur MD 32X. Il s'agit grosso modo des mêmes titres que sur Saturn :

Creature Shock, Lands of Lore II, Ectosphere, Hoops (basket) et Cool Spot 2, tous attendus mi-1995.

LES JEUX SEGA

SONIC & KNUCKLES Megadrive

Attendu pour octobre, Sonic 4 devrait être la grosse sortie Sega de Noël. Sega s'était refusé à dévoiler le moindre niveau du jeu, se contentant de matraquer le le logo du jeu. Mystère, mystère...

TAZ IN ESCAPE FROM MARS Megadrive/ Game Gear

Des gags et des plates-formes, Taz 2 conserve les recettes de Tazmania. Des héros de la Warner (Bip Bip, Speedy Gonzales, Sam, etc.) feront des apparitions en guest stars.

DYNAMITE HEADDY Megadrive/ Game Gear

Réalisé par l'équipe qui a signé Gunstar Heroes et Mac Donald, un jeu de plate-forme fleurant le hit en puissance. Le héros en est une marionnette qui utilise sa tête en guise d'arme. Ils fument de l'eucalyptus chez Sega ou quoi ?



Dynamite Headdy (MD)



Dynamite Headdy (GG)

ECCO 2 : THE TIDES OF TIME Megadrive/ Mega CD/ Game Gear

On vous le présente en Stop Info, donc pas la peine de s'attarder.



Ecco 2 (MD)

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS Megadrive/ Mega CD/ Game Gear

La série la plus en vogue du moment ne pouvait ignorer le monde Sega. Voici donc un jeu de baston reprenant les persos des Power Rangers. La version Mega CD bénéficiera de séquences vidéo.

FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP : BEYOND THE LIMIT Mega CD



Formula One (MCD)

Une course attendue depuis longtemps et connue au Japon sous le nom d'Heavenly Symphony qui explore le mode 7 du Mega CD et regorge de digits.

PHANTASY STARS IV Megadrive



Phantasy Stars IV (MD)

Des années après le III, un nouveau Phantasy Stars vient régaler les fans de ce jeu de rôle mythique. 24 mégas de données sur la cartouche, de nouveaux sorts, la possibilité de combattre à bord de véhicules, et des monstres se métamorphosant durant les batailles, ça devrait être chaud !

JURASSIC PARK : RAMPAGE EDITION Megadrive

Les dinos reviennent. La fièvre passée, accrocherez-vous encore à ce jeu d'action qui n'a pas l'air inoubliable ?



Tazmania : Escape from Mars (MD)

SONIC : TRIPLE TROUBLE Game Gear

Sonic revient mais uniquement sur Game Gear. Robotnik a berné Knuckle et l'a forcé à combattre Sonic. Vous dirigez le petit hérisson bleu ou Tails. Un bonus stage en

3D et des passages en skate-board-jet viendront égayer l'action.



Sonic : Triple Trouble (GG)



EGALEMENT ANNONCÉS PAR SEGA OF AMERICA

he Adventures of Batman & Robin (MD/MCD)
rassic Park Rampage Edition (MD)
-Men : The Game Master's Legacy (GG)
heese Catastrophe Starring Speedy Gonzales (GG)
egend of Illusion starring Mickey Mouse (GG)
ernal Champions CD (MCD)
orld Heroes (MD)
hining Force II (MD)
hadow of Atlantis (MCD)
aby Boom (MD/MCD/GG)
orld Series Baseball '95 (MD)
IFL '95 (MD/GG)
hining Force : the Sword of Hajya (GG)
ollege Football National Championship (MD)
BA Action Starring David Robinson (GG)
HL All Stars Hockey (MD/MCD/GG)



Baseball '95 (MD)

EARTHWORM JIM ATTENTION, GÉNIE !

Donkey Kong Country n'était pas le seul succès de ce CES. Tous les éditeurs présentaient leurs jeux vedettes de Noël. Parmi ces titres, deux nous ont particulièrement fait craquer : Earthworm Jim et Lion King.



Parmi les vedettes du salon, un animal pas comme les autres — un ver de terre — s'est démarqué du lot : Earthworm Jim. La réalisation sans faille et l'animation ultra fluide de ce jeu de plate-forme le rendent extrêmement prometteur, d'autant plus que ses créateurs ne sont autres que les pères d'Aladdin.

Si Aladdin a marqué la scène du jeu vidéo à sa sortie, c'est notamment grâce à son animation inspirée du DA. On devait ce fantastique travail aux animateurs de Disney et à

une talentueuse équipe de développeurs dirigée par David Perry, également responsable, sur Megadrive, de Terminator, Global Gladiators et Cool Spot. Tout ça pour vous dire que David et ses acolytes ont remis ça avec Earthworm Jim. À une différence près : alors que le monde d'Aladdin est tout mignon, celui d'Earthworm Jim est affreux : le pauvre ver de terre doit faire face à tout un tas d'ignobles créatures dont Psy-Crow (l'ennemi de Jim), Doc Duodenum (avouant des problèmes de



digestion), Major Mucus (plus proche de la crotte de nez que du soldat), Evil the Cat (sans cœur) et bien d'autres encore...



L'HISTOIRE

Earthworm Jim est un ver de terre apparemment tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Mais alors qu'il est pourchassé par un corbeau, il reçoit sur la tête une combinaison spatiale équipée d'une puissante arme à feu, ayant pour conséquence de le transformer en super ver de terre !

Seulement voilà, il se retrouve à présent avec, lancé à ses trousses, Psy-Crow, un corbeau lui aussi vêtu d'une combinaison du même genre. Et c'est là que les ennuis commencent... ainsi que les aventures d'Earthworm Jim !

LION KING EN ROUTE POUR LA GLOIRE



Il est une vieille légende du jeu vidéo qui dit que chaque année, lorsque les premières neiges arrivent, Virgin et Disney s'unissent pour nous apporter une once de rêve faite jeu vidéo. L'an dernier, avec Aladdin, l'artisan du miracle s'appelait David Perry. Cette année, c'est Westwood Studios (Dune II,

Young Merlin), filiale de Virgin, qui s'est chargée de l'adaptation du nouveau film des studios Disney sur Super Nintendo et Megadrive. Deux auteurs différents donc pour un résultat qui possède la même « patte ». La magie (et surtout le contrôle) de Walt Disney seraient-ils plus fort que tout ? En

tout cas, la méthode utilisée pour réaliser l'animation du jeu est similaire : les auteurs ont utilisé 2 000 croquis réalisés par quinze animateurs venus du cinéma. D'où une animation aussi coulée que dans Aladdin. Dans Lion King, le jeu, vous dirigez Simba au cours des divers âges de sa vie. Vous le ver-



rez ainsi vieillir et acquérir plus de puissance à mesure qu'il avance dans le jeu. La cartouche de 24 mégas proposera dix niveaux tirés des principales scènes du film et deux bonus stages (dont un en 3D au cours duquel, encore l'ondeur, Simba doit échapper à un troupeau d'antilopes affolées). Mais tout

cela, ce ne sont que des données techniques. Le plus important se dégageant des quelques parties auxquelles nous avons pu nous livrer, c'est que Lion King possède le même charme que le dessin animé... ce charme indicible qui nous replonge dans l'enfance, juste pour quelques heures.



DOSSIER CES

ÉDITEURS TIERS : LES JEUX



Demon Crest (SNES)

CAPCOM

À part Super SF II, omniprésent, le stand Capcom faisait le plein de beat them up avec deux adaptations de ses bornes d'arcade : Captain Commando (SNES) et The Punisher (MD). C'est bourrin à mort et copié sur Final Fight mais y en a qui aiment, alors...

Dans le genre « familial », deux très beaux Disney. Circus Mystery Starring Mickey and Minnie (on va dire Minnie, c'est plus rapide) sur SNES fait suite à Magical Quest. La surprise est forcément moindre que lors de la sortie du premier volet, les graphistes concurrents ayant progressé depuis deux ans, mais le charme agit toujours. Bonkers (SNES)

est, lui, l'adaptation d'un dessin animé de Disney. C'est drôle, très beau et ça sent le carton assuré. Demon Crest (SNES) marque le retour d'un jeu cher aux possesseurs de Game Boy puisqu'il s'agit de Gargoyle's Quest. Et bien sûr, Capcom nous balance en plus quelques Megaman pour la route. Non pas un, ni deux, mais trois : Megaman X 2 (SNES), Megaman 5 (GB, colorisé sur SGB) et enfin Megaman : the Willy Wars, une compilation des trois premiers Megaman de la NES sur Megadrive. His-toire de terminer ce feu d'artifice, sachez qu'un dessin animé TV narrant les aventures du héros de Capcom est prévu pour cet automne aux States.



Circus Mystery (SNES)

KONAMI

Deux gros hits en puissance chez Konami : Sparkster (SN/MD) et Animaniacs (SNES/MD). Sparkster, c'est Rocket Knight Adventures 2, avec un principe de jeu quasiment inchangé et une action toujours aussi fun. Et puis, pour une fois, les possesseurs de SNES ne seront pas exclus des aventures du père Sparkster.

Animaniacs est tiré du DA hilarant de Spielberg diffusé sur Canal + (comment ça, vous ne l'avez pas vu ? Rattrapez-vous vite !). Les versions MD et SNES sont radicalement différentes : sur Sega, le jeu, ressemblant un peu à Lost Vikings, privilégie la réflexion, alors que chez Nintendo, on se retrouve

avec de l'arcade/aventure. Autre hit assuré, Contra Hard Cops (plus connu sous nos latitudes sous le pseudo de Probotector) passe sur Megadrive : ça a l'air de pêter autant que sur SNES. Un autre Contra, appelé The Aliens Wars est également prévu sur Game Boy.

On enchaîne sur trois petits jeux de sport mettant en scène les adorables petits toons. Tiny Toon ACME All Star propose un foot et un basket sur Megadrive. Tiny Toon Wacky Sport Challenge sur SNES donne dans le plus délirant encore avec des jeux olympiques zarb-bis composés d'épreuves aussi saugrenues que le lancer de glaces.

Batman the Animated Serie (SNES) n'a rien de



Wacky Sport Challenge (SNES)



Tiny Toon All Star (MD)

révolutionnaire mais il affiche des graphismes franchement sympa, bien dans l'esprit du DA. Dernier soft de notre sélection, Snatcher (MCD) est un jeu d'aventure au scénario cyberpunk qui avait particulièrement bien cartonné sur PC Engine il y a déjà quelques temps de ça.



Cinema présente à grande CES, et Guilt, très californien.



Animaniacs (SNES)



Captain Commando (SNES)



Megaman 5 (GB/GBS)



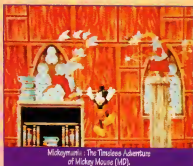
Bonkers (SNES)



Sparkster
(SNES)



Scavenger 4 (MCD)



Mickeymania: The Timeless Adventure
of Mickey Mouse (MD)



Sirbison (SNES)



Bruckler (MCD)



Animorphs (MD)



Cortex (MD)



Bonk's Revenge (GG/GB)



Flavel (SNES)

HUDSON

Le stand Hudson jouait la sécurité. Au menu, il y avait du Bomberman, avec Super Bomberman 2 sur SNES mais également Bomberman pour GB. Et puis aussi du Bonk (que les amoureux de la PC Engine continueront à appeler PC Kid par nostalgie) : Super Bonk sur SNES et Bonk's Revenge sur GB. À noter que les deux cartouches destinées à la Game Boy s'affichent en couleurs sur le Super Game Boy (Bomberman pousse le perfectionnisme jusqu'à gérer quatre joueurs avec le Multitap). Beauty and The Beast, d'après Disney, et Super Adventure Island II, plus orienté aventure que le premier, complètent très agréablement le tableau.

SPECTRUM HOLLOBYTE

Une grande nouvelle pour tous ceux qui ne sont pas devenus irrémédiablement allergiques à Tetris : Alexey Pajitnov, le père du génial casse-tête, présentait ses deux derniers bébés : Wild Snake (SNES, GB) et Breakthru (SNES, MD, GG, GB). C'est surtout Wildsnake

qui nous a convaincus : les briques se trouvent remplacées par des serpents se glissant dans tous les orifices (Ah non ! Etwood, pas celui-là !).

Civilization arrive sur Super NES. Ce grand classique du jeu de stratégie sur micro-ordinateur vous propose de diriger une civilisation à travers les siècles. Pas très joli mais si c'est aussi exaltant que sur PC, on devrait y passer des nuits.

Iron Helix, sur Mega CD, vous propulse dans un vaisseau spatial hanté par



Iron Helix (MCD)

un robot gardien. Dans une ambiance à la Alien, cette course-poursuite en images de synthèse a rencontré le succès sur micro-ordinateur. Pas de raison qu'il ne fasse pas de même dans le monde Sega.

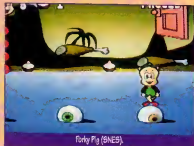
VORTEX

Vortex est la première cartouche proposée par un éditeur autre que Nintendo à incorporer le Super FX. Remarquez, le monde est petit puisque ce petit nouveau est programmé par Argonaut Software qui a conçu le chip. On se trouve face à un shoot them up dans lequel des robots géants genre Gundham se tirent dessus à tout va. Les boîtes de conserve ont la particularité de se métamorphoser en avion ou en voiture selon les circonstances. Contrairement à Starwing, le joueur dispose ici d'une liberté de mouvement totale et, techniquement, c'est plutôt impressionnant.



Wild Snake
(GB)

DOSSIER CES



Porky Pig (SNES).

successeur de Microcosm. Question action, c'est bien moins lassant, mais pour ce qui est du visuel, y a pas de miracle : les images de synthèse créées sur Silicon Graphics en 16 millions de couleurs, ça passe pas génial sur Mega CD.

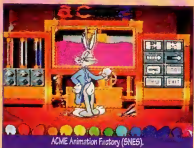
SUNSOFT



Daffy Duck (GB).

Aero, de plus en plus présenté comme la mascotte de Sunsoft, tenait la vedette sur le stand Sunsoft. La raison de ce chambardement : Aero 2 (SNES, MD) préparant son entrée en fanfare à l'automne. Sinon, l'éditeur continue à utiliser ses deux grosses

licences. La Warner bien sûr avec un Porky Pig (SNES) sans grande surprise à première vue, un Daffy Duck (GB) et un produit rigolo : ACME Animation Factory (SNES), un logiciel de dessin permettant d'animer les héros de cartoons. À signaler également, Loney Toons Basketball (SNES). Du basket avec les héros de la Warner ! L'autre licence majeure, c'est la DC, avec Life and Death of Superman (SNES, MD) tiré du comic phénomène dans lequel Superman expire. Justice League est un jeu de baston dans lequel les sup'héros de la DC se castagnent à tout va. Enfin, Myst (MCD), un jeu d'aventure utilisant des images de synthèse. Sur Macintosh, en 256 couleurs, c'était très beau. Ici, ça l'est moins mais les



ACME Animation Factory (SNES).



Life and Death of Superman (SNES).

graphistes semblent avoir limité les dégâts.

TAITO

Sur le stand Taito, une foule de produits pas vraiment nouveaux puisque déjà sortis depuis quelques temps au Japon : Rainbow Island (MD), Luffia (SNES), Ninja Warriors (SNES) et Operation Thunderbold, la suite d'Operation Wolf,



Operation Thunderbold (SNES).

sur SNES. Ah si, quand même deux jeux très des œuvres d'Hannah Barbera : Jetsons : Invasion of the Planet Pirates et The Flintstones : Treasure of Sierra Madrock (ne pas confondre avec celui tiré du film).

OCEAN

Jurassic Park 2 change d'angle de vue par rapport au premier épisode : cette mouture se rapproche beaucoup plus du jeu sorti sur Megadrive avec néanmoins un côté aventure assez marqué. Quant à Flinstones, il s'agit de l'adaptation



Jurassic Park 2 (SNES).



Loney Toons Basketball (SNES).

officielle du film. Un jeu de plate-forme assez rigolo reprenant les tronches des acteurs.

INTERPLAY

La nouveauté la plus intéressante chez Interplay, c'est C2 : Judgment Clay (SNES), suite de Clayfighter. À part Mister Frosty et le Bloo, tous les persos du premier sont remplacés par une nouvelle équipe d'affreux en pâte à modeler. Entre autres améliorations, la vitesse du jeu a été revue

à la hausse (c'est pas un mal) et l'animation retravaillée. Clayfighter, le premier cette fois-ci, fait lui son entrée sur MD, ainsi que son comparse Rock'n Roll Racing. Pour conclure cette liste de super héros azimutés, void Boogerman (MD), un perso qui pète et rote pour éliminer ses adversaires dans un jeu de plate-forme suintant le slime.

C'est gluant de mauvais goût mais drôle et véritablement assez fun à jouer.



The Flintstones (SNES).



Rock'n Roll Racing (MD).



Boogerman (MD).



Clay Fighter (MD).



Clay Fighter 2 (SNES).



Street Kneer (SNES).

ACCOLADE

Bubsy 2 (SNES/MD/GB) monopolisait bien sûr l'attention sur le stand Accolade. Mais Ball Z (MD) méritait également un coup d'œil : dans ce jeu de baston en 3D à la Virtua



Zero Tolerance (MD).

Fighter, les persos sont dessinés avec des boules, d'où une animation assez canon. Mention également à Zero Tolerance (MD), un jeu de tir et de recherche fortement pompé sur Doom, qui lui n'est pas prévu sur Megadrive. Donc on ne s'en plaint pas.

GAMETEK

Entre un Tarzan pas assez avancé pour qu'on s'y attarde déjà et un Yogi Bear attendu depuis des lustres, Gametek présentait Brutal Paws of Fury qui sera sa grosse sortie de



Crystal Pinz of Fury (SNES).

Noël. Il s'agit d'un jeu de baston boudhiste (?) dans lequel s'affrontent des animaux adeptes du Dalaï Lama (!?).

Personnellement, je ne suis pas sûr d'avoir tout compris à la philosophie qui sous-tend ce jeu mais je connais une attachée de presse, fan du Da-lai, qui va se ruer dessus.

UBISOFT

Un seul mot chez Ubisoft : Street Racer ! D'ailleurs, je sais pas pourquoi on dit Street Racer, Mario Kart 2 serait plus approprié puisque cette course très fun sur SNES est calquée sur Mario Kart. Grosse différence quand même : on peut jouer à quatre en écran split (ah oui, faut de bons yeux, forcément).

ROCKET SCIENCE

Rocket Science est une boîte peu connue qui devrait vite acquérir une renommée élogieuse. Composée de vétérans de l'industrie du jeu vidéo, du cinéma et du comics, elle compte en effet Sega parmi



Loadstar (MCD).

ses actionnaires. Le challenger introduit deux produits sur Mega CD : Loadstar, un shoot them up en images de synthèse, et Cadillac and Dinosaurs, tiré d'une BD.

KEMKO

Kid Clown Crazy Chase est un jeu de plate-forme beau et original pour la Super NES. La grande nouveauté vient de l'action, entièrement représentée en 3D isométrique.



Crazy Chase (SNES).



Crazy Chase (SNES).

TIME WARNER

Time Warner présentait Rise of The Robots (SNES/ MD/MCD), le jeu de baston aux graphismes créés sur Silicon Graphics, mais seulement en version micro-ordinateur. Et les consoles, alors ? Par contre, on a bien flashé sur Kawasaki Super Bike (MD/GG), une course de motos réalisée par les Français de chez Lankhor. L'équipe n'a plus à faire ses preuves puisque c'est elle qui est responsable de l'animation hyper rapide de F1.

THQ

Jusqu'ici, THQ s'est surtout illustré par la médiocrité de ses réalisations. Les choses seraient-elles en



Kawasaki Superbike (MD).

train de changer ?

On peut l'espérer puisque cet éditeur a récupéré les adaptations des plus grands hits d'Electronic Arts sur Game Boy (Fifa Soccer, Jungle Strike, Urban Strike, Shaq Fu, John Madden Football, NHL Hockey). THQ présentait également le jeu vidéo Akira (SNES, MD, MCD, GG, GB).

L'adaptation sur console du manga fabuleux du sieur Otomo donne un jeu d'action mélangeant allégrement baston, course... Hélas, les prévisions pré-

sentées n'ont pas franchement l'air d'être merveilleuses. Allez, on leur accorde quand même le bénéfice du doute. La version finale sera peut-être plus enthousiasmante.

Toute la rédaction, composée de grands fans d'Akira, croise les doigts. Allez THQ, le ratez pas, celui-là !



Akira (SNES).



JAGUAR : LIVING ON THE EDGE

Made in America et Do the Math.

La provenance et la puissance. Deux slogans, deux arguments choisis pour la Jaguar auxquels il faut ajouter un catalogue de jeux en amélioration ainsi que de nouveaux accessoires. Mais la position du félin est toujours fragile au pays de l'Oncle Sam et rien n'est encore joué.

Depuis la Lynx, le problème d'Atari a toujours été la pénurie en titres suffisamment bons pour faire vendre ces consoles techniquement béton.

Pour contrarier les mauvais augures, le constructeur exposait un grand nombre de jeux en développement (souvent à un stade très peu avancé d'ailleurs) et se vantait haut et fort d'aligner plus de 150 licenciés. Beaucoup de toutes petites sociétés bien sûr mais également quelques grands noms comme Time Warner (Rise of the Robots), Virgin (Canon Fodder, Creature Shock, Dragon, Demolition Man, etc.) ou Ocean (Lobo, Theme Park, Syndicate...). Malheureusement, aucun titre de ces éditeurs n'était présenté.

Sur la masse, les jeux qui nous ont le plus impressionnés sont Wolfenstein 3D (que l'on ne présente plus), Allen vs Predator (retardé jusqu'à cet été

pour être retravaillé niveau jouabilité et profondeur de jeu), Ray Man (très beau jeu de plateforme made in France), Kasumi Ninja (clone de Mortal Kom-bat) et Ultra Vortex (baston). Doom et White Men cannot Jump (basket) semblent également très prometteurs ; cependant, ces titres sont tout juste commencés.

Côté hard, Atari présentait trois nouveaux périphériques, dont l'immanquable lecteur de CD-Rom. Attendu pour la fin de l'année au prix de 200 \$ (environ 1 200 F), il inclut la technologie TruVideo qui permettra d'intégrer des séquences vidéo plein écran de grande qualité dans les jeux. Signalons aussi un modem qui permettra les parties à plusieurs par le réseau téléphonique ; dans un premier temps, trois titres (Doom, Club Drive et Iron Soldier) devraient offrir de telles fonctions. Et puisque nous sommes dans le jeu en groupe, Atari a promis d'offrir d'ici quatre mois



Ray Man.



Kasumi Ninja.

un kit de connexion reliant plusieurs Jaguar : 32 joueurs pourraient alors s'aff-

ronter. Doom serait, là encore, le premier jeu exploitant cette possibilité.



Falyx.

LES AUTRES JEUX PRÉSENTÉS

White Men Cannot Jump
Double Dragon V
Club Drive
Battle Zone
Space war
NFL Football
Chequered Flag
Rally
Ruiner (flipper)
Iron Soldier
World Class Cricket
Brutal Sport Football
Troy Aikman NFL Football



Bubay.



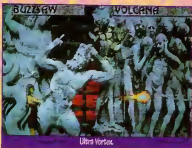
Zoo 2.



Blue Lightning.

LES PREMIERS JEUX CD

Blue Lightning
Battlemorph
Jack Niklaus Cyber Golf
Highlander
Creature Shock
Demolition Man



Ultra Vortex.

Après son lancement raté aux States et son essoufflement au Japon, la 3 DO perd beaucoup de sa superbe. Loin du triomphalisme des débuts, le standard joue le long terme. Les prix sont en baisse et 3DO attend toujours les jeux qui inciteront les acheteurs à mettre la main au portefeuille.

3 DO : PLUS DE MACHINES MAIS PAS PLUS D'ACHETEURS



Way of the Warrior



Alone in the Dark

Depuis l'apparition de la première 3 DO (la Real de Panasonic), le standard américain s'est cassé les dents sur deux problèmes : le prix des machines et le manque de jeux.

Côté sous, l'arrivée d'une nouvelle bécane à la norme 3 DO chez Goldstar est une nouvelle plutôt encourageante. La concurrence, ça n'a jamais été mauvais. Quant aux jeux, l'arrivée des éditeurs japonais pourrait débloquer la situation : Konami, Bandai et Taito ont annoncé quelques projets et Capcom a confirmé le portage de Super SF II Turbo.

Comme quoi la puissance de Panasonic semble motiver les boîtes nippones. Mais les titres les plus intéressants du salon étaient encore américains : Road Rash (excellent !), Alone in the Dark (idem), Microcosm (de toute beauté), Another World, FIFA Soccer, Demolition Man... Dans la famille « adaptation sympa mais un peu faiblarde pour la bécane », on remarquait Soccer Kid et Samurai Showdown. L'attraction du stand était Way of the Warrior, un jeu de baston sanglant à base de digitalisations. Mais la plupart des

jeux présentés sur 3 DO souffrent d'un problème : plus beaux que sur 16 bits, ils n'offrent pas encore une amélioration suffisante pour inciter à troquer sa console. La 3 DO attend toujours sa locomotive.



La 3 DO de Goldstar



Road Rash



Another World



Soccer Kid



Microcosm

SONY : LA PLAYSTATION FAIT SA CHOCHOTTE

La présentation officielle de la PlayStation ayant eu lieu quelques semaines auparavant au Japon, on pouvait espérer que la bête de course de Sony serait présentée au CES. Macache ! Seuls quelques développeurs pouvaient assister à une présentation privée. La raison invoquée par Sony est sans appel : la console ne sortira qu'à l'automne 1995 en Occident. Eh ! dites, chez Sony, vous ne croyez pas que l'information, au XX^e siècle, elle pourrait être mondiale ?

BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

Samedi 9h30, circuit de Buenos Aires...
Tour d'essais pour les qualif.

Tous les réglages sont faits : roues tendres,
suspension souple, freins durs, aileron de
vitesse, boîte courte semi-automatique, stands
briefés pour l'approvisionnement...

Bientôt le feu vert sur la grille...le trac, la
gorge sèche et les mains gelées...sur le jeypad !



F1 POLE POSITION 2

F1 POLE POSITION 2, UN JEU OFFICIEL DE LA FIA
FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP !

SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



36.15
LUDI
GAMES

FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP
FOCA

**JOUE
et
GAGNE**

Le Top des Cartes
Et Plein de Cartouches de Jeux



APPELLE VITE AU

36 68 68 77

36 15 PLAYER ONE



Des Infos

Ce mois-ci :

Des Cadeaux

Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n° 1.

Trouvez des trucs, des astuces, des codes Pro Action Replay.

Passez votre PA pour échanger, vendre ou acheter des jeux et des consoles.

Écrivez à tous les testeurs de la rédaction.

Participez à tous les concours du magazine.

Dialoguez en direct avec les

vidéomaniaques atteints du virus.

asciiPad MD



Mode turbo automatique pour tirer sans appuyer sur un bouton.

Mode turbo indépendant pour avoir une super puissance de tir jusqu'à 24 coups par seconde !

Option de jeu au ralenti pour maîtriser les jeux les plus difficiles.

Mallette de transport avec sangle pouvant contenir la Game Boy, ses accessoires et 13 cartouches.



Lock On

Lock On est un jeu de tir d'un nouveau genre - équipé d'un pistolet à rayon infrarouge, le joueur se transforme en cible virtuelle sur une unité virtuelle tirée sur le front par le quel il adverse. Il peut jouer au Lock On à plusieurs.



asciiPad SN



Auto turbo à mains libres pour attaquer sans appuyer sur un bouton.

Contrôle de puissance turbo indépendant pour tirer 20 coups par seconde.

Mode de jeu au ralenti pour mieux contrôler la situation.

SOFTWARE

COMING

à partir de
29 F

Player One
POCKET

Cumulez 800
Crédits Player
et recevez le
Player One pocket
de votre choix.



LA SEULE COLLECTION DE POCHE SUR LES JEUX VIDÉO

Veritables guides de survie des passionnés de jeux vidéo, les Player One Pocket vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir vos jeux en beauté. Player One Pocket : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !



**Trucs et Astuces
Master System**
120 pages
29 F



**Trucs et Astuces
NES (vol. 1)**
120 pages
Jeux de A à Me
29 F



**Trucs et Astuces
NES (vol. 2)**
120 pages
Jeux de Mi à Z
29 F



**Trucs et Astuces
Megadrive**
120 pages
29 F



**Trucs et Astuces
Game Boy**
120 pages
29 F



**Trucs et Astuces
Super Nintendo**
120 pages
29 F



**Sonic 1 & 2
Megadrive**
128 pages
en couleurs
35 F



**Street Fighter II
Super Nintendo**
128 pages
en couleurs
35 F



**Ecco the Dolphin
Megadrive**
128 pages
en couleurs
35 F



**Tiny Toon et
Castlemania IV
Super Nintendo**
128 pages
en couleurs
35 F

POINTS DE VENTE en France : Trucs, Jeux, Musique & Musique, Michel, J. G. (Bordeaux), P. (Lyon), J. (Paris), Guides & Guides, En Belgique : 4500 (Paris - Amsterdam), 5700 (Aix), 6000 (Lyon - Toulouse), 6500 (Paris - Lille), 7000 (Paris - Bruxelles), 7500 (Paris - Cologne), 8000 (Paris - Bonn), 8500 (Paris - Frankfurt), 9000 (Paris - Zurich), 9500 (Paris - Genève), 10000 (Paris - Zurich), 10500 (Paris - Zurich), 11000 (Paris - Zurich), 11500 (Paris - Zurich), 12000 (Paris - Zurich), 12500 (Paris - Zurich), 13000 (Paris - Zurich), 13500 (Paris - Zurich), 14000 (Paris - Zurich), 14500 (Paris - Zurich), 15000 (Paris - Zurich), 15500 (Paris - Zurich), 16000 (Paris - Zurich), 16500 (Paris - Zurich), 17000 (Paris - Zurich), 17500 (Paris - Zurich), 18000 (Paris - Zurich), 18500 (Paris - Zurich), 19000 (Paris - Zurich), 19500 (Paris - Zurich), 20000 (Paris - Zurich), 20500 (Paris - Zurich), 21000 (Paris - Zurich), 21500 (Paris - Zurich), 22000 (Paris - Zurich), 22500 (Paris - Zurich), 23000 (Paris - Zurich), 23500 (Paris - Zurich), 24000 (Paris - Zurich), 24500 (Paris - Zurich), 25000 (Paris - Zurich), 25500 (Paris - Zurich), 26000 (Paris - Zurich), 26500 (Paris - Zurich), 27000 (Paris - Zurich), 27500 (Paris - Zurich), 28000 (Paris - Zurich), 28500 (Paris - Zurich), 29000 (Paris - Zurich), 29500 (Paris - Zurich), 30000 (Paris - Zurich), 30500 (Paris - Zurich), 31000 (Paris - Zurich), 31500 (Paris - Zurich), 32000 (Paris - Zurich), 32500 (Paris - Zurich), 33000 (Paris - Zurich), 33500 (Paris - Zurich), 34000 (Paris - Zurich), 34500 (Paris - Zurich), 35000 (Paris - Zurich), 35500 (Paris - Zurich), 36000 (Paris - Zurich), 36500 (Paris - Zurich), 37000 (Paris - Zurich), 37500 (Paris - Zurich), 38000 (Paris - Zurich), 38500 (Paris - Zurich), 39000 (Paris - Zurich), 39500 (Paris - Zurich), 40000 (Paris - Zurich), 40500 (Paris - Zurich), 41000 (Paris - Zurich), 41500 (Paris - Zurich), 42000 (Paris - Zurich), 42500 (Paris - Zurich), 43000 (Paris - Zurich), 43500 (Paris - Zurich), 44000 (Paris - Zurich), 44500 (Paris - Zurich), 45000 (Paris - Zurich), 45500 (Paris - Zurich), 46000 (Paris - Zurich), 46500 (Paris - Zurich), 47000 (Paris - Zurich), 47500 (Paris - Zurich), 48000 (Paris - Zurich), 48500 (Paris - Zurich), 49000 (Paris - Zurich), 49500 (Paris - Zurich), 50000 (Paris - Zurich), 50500 (Paris - Zurich), 51000 (Paris - Zurich), 51500 (Paris - Zurich), 52000 (Paris - Zurich), 52500 (Paris - Zurich), 53000 (Paris - Zurich), 53500 (Paris - Zurich), 54000 (Paris - Zurich), 54500 (Paris - Zurich), 55000 (Paris - Zurich), 55500 (Paris - Zurich), 56000 (Paris - Zurich), 56500 (Paris - Zurich), 57000 (Paris - Zurich), 57500 (Paris - Zurich), 58000 (Paris - Zurich), 58500 (Paris - Zurich), 59000 (Paris - Zurich), 59500 (Paris - Zurich), 60000 (Paris - Zurich), 60500 (Paris - Zurich), 61000 (Paris - Zurich), 61500 (Paris - Zurich), 62000 (Paris - Zurich), 62500 (Paris - Zurich), 63000 (Paris - Zurich), 63500 (Paris - Zurich), 64000 (Paris - Zurich), 64500 (Paris - Zurich), 65000 (Paris - Zurich), 65500 (Paris - Zurich), 66000 (Paris - Zurich), 66500 (Paris - Zurich), 67000 (Paris - Zurich), 67500 (Paris - Zurich), 68000 (Paris - Zurich), 68500 (Paris - Zurich), 69000 (Paris - Zurich), 69500 (Paris - Zurich), 70000 (Paris - Zurich), 70500 (Paris - Zurich), 71000 (Paris - Zurich), 71500 (Paris - Zurich), 72000 (Paris - Zurich), 72500 (Paris - Zurich), 73000 (Paris - Zurich), 73500 (Paris - Zurich), 74000 (Paris - Zurich), 74500 (Paris - Zurich), 75000 (Paris - Zurich), 75500 (Paris - Zurich), 76000 (Paris - Zurich), 76500 (Paris - Zurich), 77000 (Paris - Zurich), 77500 (Paris - Zurich), 78000 (Paris - Zurich), 78500 (Paris - Zurich), 79000 (Paris - Zurich), 79500 (Paris - Zurich), 80000 (Paris - Zurich), 80500 (Paris - Zurich), 81000 (Paris - Zurich), 81500 (Paris - Zurich), 82000 (Paris - Zurich), 82500 (Paris - Zurich), 83000 (Paris - Zurich), 83500 (Paris - Zurich), 84000 (Paris - Zurich), 84500 (Paris - Zurich), 85000 (Paris - Zurich), 85500 (Paris - Zurich), 86000 (Paris - Zurich), 86500 (Paris - Zurich), 87000 (Paris - Zurich), 87500 (Paris - Zurich), 88000 (Paris - Zurich), 88500 (Paris - Zurich), 89000 (Paris - Zurich), 89500 (Paris - Zurich), 90000 (Paris - Zurich), 90500 (Paris - Zurich), 91000 (Paris - Zurich), 91500 (Paris - Zurich), 92000 (Paris - Zurich), 92500 (Paris - Zurich), 93000 (Paris - Zurich), 93500 (Paris - Zurich), 94000 (Paris - Zurich), 94500 (Paris - Zurich), 95000 (Paris - Zurich), 95500 (Paris - Zurich), 96000 (Paris - Zurich), 96500 (Paris - Zurich), 97000 (Paris - Zurich), 97500 (Paris - Zurich), 98000 (Paris - Zurich), 98500 (Paris - Zurich), 99000 (Paris - Zurich), 99500 (Paris - Zurich), 100000 (Paris - Zurich).
en Belgique : 4500 (Paris - Amsterdam), 5700 (Aix), 6000 (Lyon - Toulouse), 6500 (Paris - Lille), 7000 (Paris - Bruxelles), 7500 (Paris - Cologne), 8000 (Paris - Bonn), 8500 (Paris - Frankfurt), 9000 (Paris - Zurich), 9500 (Paris - Genève), 10000 (Paris - Zurich), 10500 (Paris - Zurich), 11000 (Paris - Zurich), 11500 (Paris - Zurich), 12000 (Paris - Zurich), 12500 (Paris - Zurich), 13000 (Paris - Zurich), 13500 (Paris - Zurich), 14000 (Paris - Zurich), 14500 (Paris - Zurich), 15000 (Paris - Zurich), 15500 (Paris - Zurich), 16000 (Paris - Zurich), 16500 (Paris - Zurich), 17000 (Paris - Zurich), 17500 (Paris - Zurich), 18000 (Paris - Zurich), 18500 (Paris - Zurich), 19000 (Paris - Zurich), 19500 (Paris - Zurich), 20000 (Paris - Zurich), 20500 (Paris - Zurich), 21000 (Paris - Zurich), 21500 (Paris - Zurich), 22000 (Paris - Zurich), 22500 (Paris - Zurich), 23000 (Paris - Zurich), 23500 (Paris - Zurich), 24000 (Paris - Zurich), 24500 (Paris - Zurich), 25000 (Paris - Zurich), 25500 (Paris - Zurich), 26000 (Paris - Zurich), 26500 (Paris - Zurich), 27000 (Paris - Zurich), 27500 (Paris - Zurich), 28000 (Paris - Zurich), 28500 (Paris - Zurich), 29000 (Paris - Zurich), 29500 (Paris - Zurich), 30000 (Paris - Zurich), 30500 (Paris - Zurich), 31000 (Paris - Zurich), 31500 (Paris - Zurich), 32000 (Paris - Zurich), 32500 (Paris - Zurich), 33000 (Paris - Zurich), 33500 (Paris - Zurich), 34000 (Paris - Zurich), 34500 (Paris - Zurich), 35000 (Paris - Zurich), 35500 (Paris - Zurich), 36000 (Paris - Zurich), 36500 (Paris - Zurich), 37000 (Paris - Zurich), 37500 (Paris - Zurich), 38000 (Paris - Zurich), 38500 (Paris - Zurich), 39000 (Paris - Zurich), 39500 (Paris - Zurich), 40000 (Paris - Zurich), 40500 (Paris - Zurich), 41000 (Paris - Zurich), 41500 (Paris - Zurich), 42000 (Paris - Zurich), 42500 (Paris - Zurich), 43000 (Paris - Zurich), 43500 (Paris - Zurich), 44000 (Paris - Zurich), 44500 (Paris - Zurich), 45000 (Paris - Zurich), 45500 (Paris - Zurich), 46000 (Paris - Zurich), 46500 (Paris - Zurich), 47000 (Paris - Zurich), 47500 (Paris - Zurich), 48000 (Paris - Zurich), 48500 (Paris - Zurich), 49000 (Paris - Zurich), 49500 (Paris - Zurich), 50000 (Paris - Zurich), 50500 (Paris - Zurich), 51000 (Paris - Zurich), 51500 (Paris - Zurich), 52000 (Paris - Zurich), 52500 (Paris - Zurich), 53000 (Paris - Zurich), 53500 (Paris - Zurich), 54000 (Paris - Zurich), 54500 (Paris - Zurich), 55000 (Paris - Zurich), 55500 (Paris - Zurich), 56000 (Paris - Zurich), 56500 (Paris - Zurich), 57000 (Paris - Zurich), 57500 (Paris - Zurich), 58000 (Paris - Zurich), 58500 (Paris - Zurich), 59000 (Paris - Zurich), 59500 (Paris - Zurich), 60000 (Paris - Zurich), 60500 (Paris - Zurich), 61000 (Paris - Zurich), 61500 (Paris - Zurich), 62000 (Paris - Zurich), 62500 (Paris - Zurich), 63000 (Paris - Zurich), 63500 (Paris - Zurich), 64000 (Paris - Zurich), 64500 (Paris - Zurich), 65000 (Paris - Zurich), 65500 (Paris - Zurich), 66000 (Paris - Zurich), 66500 (Paris - Zurich), 67000 (Paris - Zurich), 67500 (Paris - Zurich), 68000 (Paris - Zurich), 68500 (Paris - Zurich), 69000 (Paris - Zurich), 69500 (Paris - Zurich), 70000 (Paris - Zurich), 70500 (Paris - Zurich), 71000 (Paris - Zurich), 71500 (Paris - Zurich), 72000 (Paris - Zurich), 72500 (Paris - Zurich), 73000 (Paris - Zurich), 73500 (Paris - Zurich), 74000 (Paris - Zurich), 74500 (Paris - Zurich), 75000 (Paris - Zurich), 75500 (Paris - Zurich), 76000 (Paris - Zurich), 76500 (Paris - Zurich), 77000 (Paris - Zurich), 77500 (Paris - Zurich), 78000 (Paris - Zurich), 78500 (Paris - Zurich), 79000 (Paris - Zurich), 79500 (Paris - Zurich), 80000 (Paris - Zurich), 80500 (Paris - Zurich), 81000 (Paris - Zurich), 81500 (Paris - Zurich), 82000 (Paris - Zurich), 82500 (Paris - Zurich), 83000 (Paris - Zurich), 83500 (Paris - Zurich), 84000 (Paris - Zurich), 84500 (Paris - Zurich), 85000 (Paris - Zurich), 85500 (Paris - Zurich), 86000 (Paris - Zurich), 86500 (Paris - Zurich), 87000 (Paris - Zurich), 87500 (Paris - Zurich), 88000 (Paris - Zurich), 88500 (Paris - Zurich), 89000 (Paris - Zurich), 89500 (Paris - Zurich), 90000 (Paris - Zurich), 90500 (Paris - Zurich), 91000 (Paris - Zurich), 91500 (Paris - Zurich), 92000 (Paris - Zurich), 92500 (Paris - Zurich), 93000 (Paris - Zurich), 93500 (Paris - Zurich), 94000 (Paris - Zurich), 94500 (Paris - Zurich), 95000 (Paris - Zurich), 95500 (Paris - Zurich), 96000 (Paris - Zurich), 96500 (Paris - Zurich), 97000 (Paris - Zurich), 97500 (Paris - Zurich), 98000 (Paris - Zurich), 98500 (Paris - Zurich), 99000 (Paris - Zurich), 99500 (Paris - Zurich), 100000 (Paris - Zurich).

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : **Player One Pocket - BP 4 - 60 700 Sacy-le-Grand**

Délai d'expédition : 4 semaines Tél : 44 69 26 26 (Si vous habitez Paris ou la région Parisienne, composez le 16)

QUI ? Je commande le(s) Player One Pocket suivant(s) au prix unitaire de 29F ou 35F, auquel s'ajoutent les frais d'envoi suivants :

Pour 1 exemplaire : 11,50 F • 2/3 exemplaires : 16 F

• 4/7 exemplaires : 21 F • 8/10 exemplaires : 28 F



Je joins un chèque de

F à l'ordre de Média Système Edition • ou

Crédits Player

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Date de naissance :

Console(s) :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

PCSA

POLICE ACADEMY MISSION MOSCOU

Plus de 1.000 lots à gagner!

LES QUESTIONS

➔ Qui a créé la série comique « ? Police Academy » ?
A George Lucas
B Paul Malinsky
C Ridley Scott

➔ Elle incarne Callahan dans tous les « Police Academy », il s'agit de
A Meryl Streep
B Leslie Easterbrook
C Michelle Pfeiffer

➔ « Police Academy, Mission à Moscou » sort en France le...
A 1^{er} juillet 1994
B 13 juillet 1994
C 14 juillet 1994

➔ Qui incarne Alexander Rakov, le préfet de police de Moscou, dans le dernier « Police Academy » ?
A Christopher Lee
B Lee Van Cleef
C Oscar Wallace

LES LOTS

➔ Du 1^{er} au 300^e prix :
1 certifiant
1 ballon
1 casquette
1 affiche
« Police Academy »

➔ 15^e de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 10^e de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 5^e de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 1^{er} de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 1^{er} de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 1^{er} de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 1^{er} de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 1^{er} de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 1^{er} de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série

➔ 1^{er} de la série
B 7^e de la série
A 4^e de la série





 en 10 épisodes de 30 minutes
 à partir du 10 août 1994

POUR PARTICIPER

Complétez le 36 68 77 33 et jouez en direct
 « tapez 3615 PLAYER ONE (la boutique Jeux) »
 sur votre téléphone portable
 ou adressez vos réponses sur carte postale
 uniquement en indiquant
 votre nom, prénom, adresse à
 « Jeux One - concours « Police Academy »
 Jeux One - BP 4 - 69700 Sicy-le-Grand



© 1994 Warner Bros. Entertainment Inc. Tous droits réservés. La présente campagne est soumise aux lois fédérales et étatiques de la Californie et de son statut social en matière
 de jeux de hasard. Les règles de jeu sont disponibles sur le site Internet de la campagne. Les règles de jeu sont disponibles sur le site Internet de la campagne. Les règles de jeu sont disponibles sur le site Internet de la campagne.

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

- Super Metroid 64
- Smash Tennis 69
- Les Schtroumpfs 86
- Lemmings 2 The Tribes 90
- Le Livre de la Jungle 92
- Choplifter III 94
- The Pirates of Dark Water 96

Mega Drive

- Super Street Fighter II 78
- Le Livre de la Jungle 82
- The Chaos Engine 88
- Hulk 100

Mega CD

- Battlecorps 102
- Jurassic Park 104

Game Boy

- Monster Max 108
- Itchy et Scratchy 110
- Battletoads Double Dragon 112
- Garfield Labyrinth 114

Neo Geo

- World Heroes 2 Jet 106

LES TESTS DÉCODÉS

Séquences

Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Données techniques

GARFIELD LABYRINTH Game Boy

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le barème est dans la couleur de la marque

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Barème de prix des jeux
A moins de 250 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 399 F
D de 400 à 449 F
E de 450 F à 499 F
F plus de 500 F

Note
de 50 à 59 % = sans intérêt
de 60 à 69 % = jeu moyen
de 70 à 79 % = jeu correct
de 80 à 89 % = bon jeu
de 90 à 98 % = jeu excellent
99 % = jeu mythique !

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

SUPER METROID

Super Nintendo

Après le Megaman X de Capcom, c'est au tour de Nintendo



ans fin en dégoûtant des dizaines d'aliens n'ayant plus que leurs yeux globuleux pour pleurer. Mais que dire de cette action omniprésente et de ce côté recherche qui lui donnent ce goût aventureux ? Non, Metroid n'est comparable qu'à Metroid, fermons la parenthèse et allumons la console...

DUR DUR D'ÊTRE UN BÉBÉ ALIEN

Dès le début, Samus (la guerrière héroïne du jeu), qui espérait avoir éliminé tous les metroids du cosmos, reçoit un message inquiétant de la base ayant recueilli le dernier des bébés aliens. Le jeu commence donc



d'adapter l'une de ses séries cultes pour la SNES. Une excellente initiative pour un résultat à la hauteur du mythe...

Super Metroid (d'ailleurs sous-titré Metroid 3) est ce que Zelda 3 est à Zelda premier du nom : le même type de jeu et une aventure similaire, mais un plaisir décuplé par les capacités de la console. Car Super Metroid fait très mal... et laisse derrière lui (si loin qu'on ne voit plus grand monde) les quelques cartouches du genre déjà sorties sur SNES. Bon, il est vrai que la série Metroid est un genre en elle-même. D'accord, elle se rattache au style plate-forme, pour ses couloirs verticaux interminables à escalader



Le grappin : il permet même de faire des rotations complètes autour des plate-formes.

Miss Samus

Lorsque sortit le premier *Metroid* sur NES (qui, par son gigantisme, repoussait à l'époque les limites d'espace d'un jeu vidéo), les joueurs les plus courageux eurent la surprise de constater en le finissant que Samus, le héros, était en fait une héroïne. Un retournement de situation qui laissait présager une suite. À la fin du second épisode (sorti sur Game Boy), Samus, la Ripley de chez Nintendo, recueillait un bébé alien, euh... un bébé metroid,

seul survivant de sa race. C'est à lui qu'est dédié ce troisième épisode. Abandonné sur une base bocal par des savants, se fait enlever par un énorme monstre ailé bien décidé à mettre en péril la paix de la civilisation galactique. *Super Metroid* est donc basé sur une solide histoire de science-fiction et a en plus l'originalité de mettre en scène un personnage féminin, ce qui nous change un peu des éternels blondinet virils aux muscles saillants...



Le plan du niveau Brinstar. En rose, les parties déjà visitées. Les bleues n'ont pas encore vu le couleur de votre gun...



La plupart des objets sont planqués dans des salles de ce type. Ici, Samus s'empare des bottes.

🕒 l'ambiance avant de s'attaquer au véritable premier niveau... Car c'est ensuite que les choses se corsent. Revenue sur la planète des metroids, Samus commence par visiter les

terres extérieures et s'engouffre dans des dédales de couloirs souterrains. Difficile de trouver de labyrinthes plus complexes et surtout plus gigantesques que ceux de *Super*



EN ROUTE VERS L'ARMURE

Pas facile de s'emparer de la Varia suit, l'armure qui protège Samus dans les salles « toxiques ». Vous devrez ainsi combattre de nombreux aliens aux formes bizarres et surtout affronter un énorme boss en pleine mutation. Pendant ce combat, concentrez-vous sur ses tirs pour faire provision d'options et tirez des missiles en sautant lorsqu'il baisse les bras. Et n'oubliez pas de trouver un point de sauvegarde dès que vous vous êtes emparé de l'armure.

🕒 par une séquence étonnante qui vous fait atterrir sur la base et la traverser de long en large pour tomber nez à nez (enfin plutôt casque à museau) avec une énorme créature ailée et squelettique venue s'emparer du petit monstre prisonnier de son bocal. Et le bébé se fait enlever. Pour se faire dévorer ou pour donner vie à une nouvelle race de metroids ? Je vous en laisse la surprise, d'autant plus que le compte à rebours d'auto-destruction de la base s'est échoué et que Samus a juste le temps de regagner son vaisseau avant



Ne prenez pas vos jambes à votre cou ! Ce monstre fait partie du décor... Certains passages sont magnifiques...

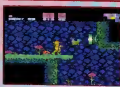
l'explosion ultime. Voilà une intro comme je les aime, dans laquelle on se familiarise avec les mouvements du perso, qui nous met dans 🕒



Gardez le bouton appuyé quelques instants sur le bouton de tir pour bénéficier d'une plus grande puissance de feu.



Voilà une salle comme on aimerait en voir plus souvent : le générateur de droite recharge vos missiles, celui de gauche votre énergie.



➔ **Metroid.** Une véritable fourmière. Des tas de pièges visuels vous font confondre les entrées, et les directions s'emmêlent... Mais quel plaisir de découvrir un nouvel objet sauveur... ou une borne de sauvegarde placée juste au-dessus d'un boss coriace (trois sauvegardes différentes sont permises). Et quel soulagement de trouver enfin l'accès au plan indispensable ! Du côté des combats, les choses sont beaucoup plus simples (ce n'est pas le cas des derniers niveaux). Les boss ne sont pas trop difficiles à dégommer et on comprend vite les modes de déplacement et d'attaque des monstres. C'est d'ailleurs en éliminant ceux-ci que vous obtenez le plus souvent munitions et énergie. Le premier pou-

Labyrinthes et options

Voilà les deux mots qui définissent le plus simplement la trilogie des Metroid. Si vous n'avez aucun sens de l'orientation, laissez tomber : Super Metroid n'est pas pour vous, même si un excellent système de cartes vous permet de vous repérer plus facilement dans cet enchevêtrement de couloirs, de galeries et de salles cachées. Mais si vous cherchez un jeu dont on ne fait pas trop vite le tour, cette cartouche de 24 Mbits de

labyrinthes va vous retourner les neurones. Le second point fort de Metroid, c'est le grand nombre d'options qu'il propose. Et leur rôle primordial dans la progression de votre personnage. Lorsque Samus découvre l'armure, elle peut visiter de mondes jusque-là interdits. En s'emparant du pouvoir « morph ball » (qui la transforme en boule d'énergie larguant des bombes), elle se taille de nouveaux passages dans la roche... Tous les pouvoirs et armes ouvrent un champ de possibilité et des univers inédits, renouvelant sans cesse l'intérêt du jeu.



Chaque fin de deux premiers épisodes vous est récompensée au début. Ici, Samus confie le bébé metroid à une cuisinière savante...

voir découvert transforme Samus en une boule d'énergie qui roule en se faufilant partout. Cela permet de

creuser, chercher, découvrir des cavités ou des tuyaux donnant sur un nouveau passage. Vous trouverez par la suite toutes sortes d'objets indispensables (bottes pour sauter plus haut, grappin...). Les armes gagnent en efficacité tout au long du jeu. Des tirs de plus en plus puissants et des missiles de différents types forment l'arsenal de Samus. Chaque arme a ses particularités, tel type détruisant les aliens volants, d'autres ouvrant les portes d'une certaine couleur. Mieux vaut d'ailleurs noter certains détails pour éviter de tourner en rond trop longtemps et économiser les munitions.

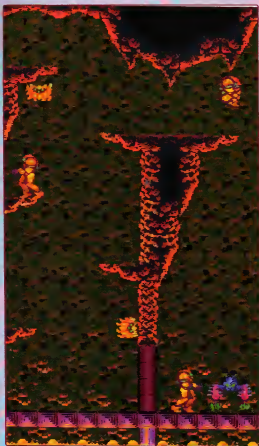
Si Super Metroid n'est pas spécialement attrayant au premier coup d'œil

DES CONSEILS

Trouvez les « robinets à options », ces maisons de monstres qui vous permettent de récupérer missiles et énergie. Pour déclencher certains systèmes d'ouverture, tirez en haut des portes. Enfin, n'hésitez pas à piquer un sprint pour éviter un plafond de pics meurtriers et des plateformes qui se désintègrent sous vos pas.



Si les bornes de sauvegarde sont relativement nombreuses, mieux vaut toujours bien se rappeler leur emplacement.



LE MONDE TOXIQUE

Une bonne partie du monde de Norfair est constitué de dangereuses salles de lave aux vapeurs toxiques grignotant l'énergie de Samus à une vitesse phénoménale. Inutile de vous y rendre sans l'armure. En effet, sans cette protection, vous atteindriez à peine la première porte. Une fois l'armure revêtue, Samus ne craint alors plus rien et pourra aller sereinement caser de l'alien sauvage dans cet enfer liquide. Pour vous rassurer, sachez qu'au moindre problème rencontré, vous pourrez toujours sortir par la gauche et descendre sauvegarder en empruntant le couloir vertical (la salle de sauvegarde est située en bas à droite de ce couloir). Comme toujours dans la série des Metroid, chaque nouvel objet récupéré permet de découvrir de nouveaux horizons... et de nouveaux objets... et ainsi de suite jusqu'à devenir une Super Samus aux multiples pouvoirs.

⊙ (du moins comparé à un Aladdin ou à un Megaman X), il n'en est pas moins diaboliquement captivant. Certains détails graphiques sont aussi très bien vus (nuages de poussière, pluie dans les mondes extérieurs...). Samus répond au doigt et à l'œil jusque dans le moindre de ses mouvements, et les décors chargent suffisamment d'ambiance pour ne jamais lasser.

Évidemment, certains pourront reprocher le côté répétitif du jeu (chercher un pouvoir, trouver son utilité, chercher un autre pouvoir, etc.), mais c'est paradoxalement ce qui fait son charme et qui lui confère sa grande durée de vie. Et puis je suis sûr que la grande majorité des joueurs n'auront de cesse de visiter les labyrinthes de Super Metroid, et ce jusqu'à l'avoir définitivement terminé. Un très grand hit, dans tous les sens du terme.

Matt l'Alien.



Le petit labyrinthe des horreurs : dès que la plante ouvre sa gueule, envoyez-lui une salve de missiles destructeurs...

Super Nintendo SUPER METROID

éditeur	NINTENDO
genre	METROID
joueur(s)	1
sauvegarde	OUI
continue	SAUVEGARDE
difficulté	MOYENNE
durée de vie	TRESTRES LONGUE
prix	A B C D E



En résumé

Un dosage parfait d'action pure et de recherche.

Super Metroid est le labyrinthe cosmique le plus gigantesque de la Super Nintendo.

GRAPHISME

Décors basiques mais monstres impressionnants. Efficace.

83%

ANIMATION

Peu de prouesses techniques mais une animation au service du jeu pur.

85%

SON

Tout est dans l'ambiance... Éteignez les lumières et montez le son... Brrr !

87%

JOUABILITE

Comme toujours (ou presque) chez les jeux Nintendo, la jouabilité est immédiate.

92%

SMASH TENNIS

La Super Nintendo semble être une console douée pour les simulations. Le tennis s'y sent manifestement bien en tout cas. Pour prouver ce nouveau jeu de chez



Il y avait déjà Super Tennis et Jimmy Connors, voici maintenant Smash Tennis sur Super Nintendo. La différence avec les deux titres sus-cités ? vous demanderez-vous. Un côté délinant et loufoque propre à détonner l'atmosphère des matchs les plus serrés. Un atout non négligeable pour un jeu qui s'adresse en priorité à un public plutôt jeune. Et même s'il n'est pas en tous points parfait, Smash Tennis possède

Multiplay est géré. Le bon plan pour s'éclater entre potes durant ces longues soirées d'été où la brumante ne daigne se manifester que tardivement. Vous avez même la possibilité, si le cœur vous en dit, d'observer l'ordinateur se battant contre lui-même (option à réserver aux keussés qui n'ont vraiment pas envie de se fatiguer). En mode « tournoi », le choix est tout de suite plus réduit. Vous pouvez y participer seul, bien



MENUS À LA CARTE

Pas de problème. Les options sont assez nombreuses pour vous contenter à coup sûr. Exhibition, jeu à deux, trois ou quatre, tournoi en simple, en double... le choix est vaste.

d'incontestables qualités. Voyons tout de suite lesquelles.

L'AVANT-MATCH

Avant d'entrer sur le court, il est évidemment indispensable de passer par toute une série de menus différents. Ainsi, en « exhibition », vous pourrez jouer seul, à deux, trois ou bien quatre (vous l'avez deviné, le



Un joueur vient de plonger ! Faut avouer que la plage, pour ce genre de démonstration, est l'endroit propice.

VIVE LA DIFFÉRENCE

À chaque joueur son look. Couleur de peau, de cheveux et vêtements changent d'un personnage à l'autre. L'apparence n'est pas cruciale, mais prenez-en un qui vous plaît.

Namco qui va, à coup sûr, faire bien des émules.

Question de perspective

Smash Tennis fait penser à Final Match Tennis (sorti sur NEC II y a trois ans déjà), surtout en ce qui concerne l'« esprit » présent dans les deux jeux, où jouabilité et plaisir de jeu ont été privilégiés. Une preuve ? Très bien.

Avez-vous remarqué, par exemple, que, dans les deux cas, la solution du terrain aussi large que long, piétiné par des joueurs d'une taille ridicule, a été adoptée ?

Pourquoi les dimensions ne sont-elles pas les mêmes que dans la réalité ? Eh bien c'est parce c'est sans doute la meilleure alternative pour pouvoir véritablement construire votre jeu. Surtout en fond de court.

Les vraies diagonales seraient trop difficiles à gérer.

De plus, on risquerait de ne pas voir le terrain dans sa totalité (ou alors selon un angle peu pratique et le joueur du fond serait minuscule). Les Japonais ont compris qu'il valait mieux réaliser un jeu de tennis convivial plutôt qu'une simulation pure et dure. Et quand on examine — au hasard — celle qui existe sur CDI, on se dit qu'ils ont vraiment tout compris.



LE COURT COUVERT (« RESORT COURT »)

Ce court est un des plus rigolos. Admirez, derrière les baies vitrées, une station de sports d'hiver. Enfin, par beau temps. Là, une tempête gêne un peu la visibilité. Désolé. Le décor intérieur, fort heureusement, va vous consoler de n'avoir pu apercevoir, perdus dans le brouillard, les télésièges et autres tire-fesses. Voyez tous ces gens appuyés à la rambarde au premier plan. Ils vous supportent à chaque point marqué. Enfin, la salle où vous jouez est propice aux effets d'écho saisissants.



Lodge courts. Avec l'ombre des arbres portée au sol et les oiseaux qui vous admirent, ce court est le plus romantique.

— sûr, mais aussi en double, avec un ami ou bien un joueur géré par la console. Côté perso, un panel de douze hommes et de huit femmes vous est complaisamment proposé. Voilà une façon inédite de prouver la supériorité masculine sur la gent féminine (fantasme machiste pourtant dénué de sens, je vous rassure). Pour finir, choisissez le type de surface sur lequel vous désirez jouer (il semble malheureusement que les réactions de la balle soient les mêmes d'un terrain à l'autre), le nombre de sets que vous désirez dis-

puter, et c'est parti ! L'ambiance surchauffée des courts vous attend.

PRISE EN MAIN FABULEUSE

Ce qui est assez incroyable avec Smash Tennis, c'est qu'il suffit de très peu de temps pour s'amuser vraiment. En une heure, vous avez les touches en tête et vous êtes capable de construire à peu près votre jeu. Même si les personnages ne bénéficient pas d'une palette de mouvements extraordinaires, l'accent a été mis sur l'animation de la balle. Résultat, les joueurs courent toujours de



Voilà le schéma d'un tournoi. Il vous faudra passer trois tours avant d'espérer éliminer la coupe tant convoitée.

paraissent trop faciles. En plus d'une jouabilité à toute épreuve, le véritable plus de Smash Tennis réside dans son atmosphère hors du commun. Il existe huit terrains. Parmi ceux-ci, trois sont classiques (herbe, dur et terre battue). Les cinq autres jouent résolument la carte de l'humour et de l'originalité. Le premier est un court couvert. Inutile de le décrire, c'est celui qui vous est présenté en plan. Le deuxième est soumis à une météo assez particulière. D'abord noyé par le brouillard, ce dernier se dissipe bientôt et l'ombre des arbres vient s'imprimer sur le sol du court,

Les enfants de la Terre

Pour la sortie de Smash Tennis, Virgin, le distributeur officiel du jeu en France, a organisé une petite conférence à laquelle participait Yannick Noah. Bon, par association d'idées on se dit : Smash Tennis = jeu de tennis, Yannick Noah = joueur de tennis... ça se tient. Mais ce n'est la seule raison de sa présence. Si vous croisez le visage fatalement bronzé du grand Yannick en train de vanter les mérites de Smash Tennis, c'est avant tout parce qu'il

patraîne une association en faveur d'enfants auxquels il n'en est plus guère fait (de faveurs). Son nom : « Les Enfants de la Terre ». Bon, inutile d'épiloguer cent sept ans sur l'honorabilité qu'il y a à s'investir pour une cause humanitaire. On tombe tous d'accord là-dessus et quand on peut faire quelque chose pour, c'est tant mieux. Sachez donc que pour chaque cartouche vendue, l'équivalent d'un dollar américain sera reversé à l'association. Les petits ruisseaux font les grandes rivières. Je comprends mieux maintenant pourquoi l'argent est liquide...

la même façon, de côté, ils semblent constamment donner les mêmes coups de raquette, mais cela passe au second plan. La jouabilité a été préservée, et c'est bien là le plus important. En ce qui concerne les



LES PLANS DÉLIRE

Ce qui fait de Smash Tennis une simulation ne ressemblant à aucune autre, c'est sa foule de détails amusants. Ainsi, du côté du monde animal, vous pourrez admirer un corbeau qui s'envole d'une statue de dragon, un chat qui surgit d'un coin dissimulé par la pénombre, un crabe indolent qui passe son chemin caressé par les vagues, ou bien une nuée d'oiseaux défilant au-dessus de votre tête dans un grand bruit d'ailes. Encore plus fort, le Mountain court est escaladé par un véritable alpiniste. Arrivé en haut, il plante son petit drapeau et vous fait signe, apparemment très content de lui. Si vous le touchez avec une balle, vous le ferez descendre illico. Dans le genre original, c'est plutôt réussi.

coups, tout est normal. Balles frappées, balles coupées, lobes... tout est à peu près là. Et vous pourrez toujours plonger sur la balle pour la rattraper ou la smasher pour vous débarrasser; si le cœur vous en dit. Faites simplement attention de ne pas sur-estimer vos forces et de ne pas la sortir du court. C'est souvent le piège avec certaines balles qui



Le troisième se révèle le plus fun : vous évoluez sur une plage. Les juges de filet et de chaise sort de superbes blondes en maillot de bain et les vacanciers, les pieds dans l'eau, admirent vos échanges sans se lasser. Le quatrième bénéficie d'une ambiance plus mystique, avec un temple en décor de fond, qui vous rend tout de suite plus zen. Enfin, le

Super Nintendo SMASH TENNIS

100
90
85
80
75
70
65
60
55
50

94



Le Mountain court est l'un des plus dangereux. Situé au sommet d'un aplomb rocheux, chaque balle qui en sort tombe de haut.



WINNER JOHN

JOHN		NINA
Points 25		Points 7
Aces 2		Aces 3
Service 2		Service 0
Volley 6		Volley 0
Smash 2		Smash 0
Miss 3		Miss 0
Time 4:04		

Score: 6-1

Victoire sans appel de John. Nina n'a vraiment pas fait le poids. La galanterie, ce sera pour une autre fois.

- éditeur **NAMCO**
- joueur(s) **1A4**
- sauvegarde **MOT DE PASSE**
- continue **NON**
- difficulté **FACILE**
- durée de vie **LONGUE**
- prix **A B C D E F**

PLAYER FUZ
97%

en résumé
Une simulation intéressante à plus d'un titre puisqu'elle réunit humour, intérêt et plaisir de jeu. Un joli rassemblement de qualités...

LA TOUCHE DES JUGES

Vous savez qu'au tennis, il y a des Juges de lignes, de chaises et de filet. Si ceux-ci ont une apparence à peu près normale sur certains terrains, ce n'est pas toujours le cas...

GRAPHISME

Le style japonais mimi tout plein dans toute sa splendeur. Très attachant.

90%

ANIMATION

Palette de mouvements juste mais suffisante. Déplacements fluides de la balle.

94%

SON

Très peu de musiques mais des bruits d'ambiance originaux et efficaces.

80%

JOUABILITE

Au bout d'une heure à taper la balle, on se prend déjà pour Bruguera.

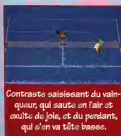
97%

2 Le dernier court se trouve carrément au sommet d'un aplomb rocheux. Une forêt vierge est visible en contrebas et une mer azurée repose les yeux à l'horizon. Et le plus fort, c'est qu'à l'intérieur de chacun de ces courts, des petits détails marrants (personnages, animaux...) viennent renforcer l'originalité du jeu. Les concepteurs

de Smash Tennis ont apparemment bénéficié d'un geyser d'idées. Au final, on peut donc affirmer que Smash Tennis est un excellent jeu. Sans atteindre la perfection. En effet, les commentaires et sons digitalisés sont un peu saccadés, la difficulté n'est pas modifiable (et l'ordinateur demeure souvent un piètre adversaire), les joueurs gérés par la console ont parfois des « absences » et laissent passer des balles pourtant faciles... Mais ces défauts sont assez mineurs, et la qualité d'ensemble de la cartouche reste indiscutable. Alors quand c'est bon, à quoi sert de jouer les fines bouches...

Chris,

évite désormais les doubles fautes.



Contraste saisissant du vainqueur, qui saute en l'air et écoute de joie, et du perdant, qui s'en va tête baissée.

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE,

Je M'abonne!

Profitez de l'ancien tarif.

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES *PLAYER ONE* :

- un numéro gratuit
- 2 heures de crédit en 3614 sur le service Minitel de Player One (0,34 F/min au lieu de 1,07 F/min)
- la garantie du tarif
- en cadeau : le **Player One Pocket** de mon choix



Délai d'expédition : 4 semaines

1 6 numéros + 1 *Player One Pocket* **168 F**

2 11 numéros + 1 *Player One Pocket* **280 F**

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand. Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

OUI! je m'abonne à *Player One* :

- 1** 6 numéros + le *Player One Pocket* de mon choix : **168 F** (Dom-Tom et étranger : 229F) ou **135 F + 770 Crédits Player.**
- 2** 11 numéros + le *Player One Pocket* de mon choix : **280 F** (Dom-Tom et étranger : 379F) ou **239 F + 770 Crédits Player.**

Je souhaite recevoir le *Player One Pocket* Trucs et Astuces...

- SNES NES Vol.1
- GB NES Vol.2
- MD MS

Je joins un chèque de _____ F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Date de naissance : _____ Console(s) : _____
 Pseudo : _____

à commander sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614



Signature obligatoire*
*Une parente pour les mineurs

PO4

PARIS

64 rue Casemartin
75009 PARIS
TEL : 42 81 46 22

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
8 rue Le Moyer
TEL : RR 22 23 21

66 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
TEL : 43 45 93 82

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 04 82

BOURDEAUX

BOURDEAUX

BOUAI

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F DRAGON BALL Z 489 F

ROADI FAMILY (EUR)	309 90	NEA JAM (EUR)	449 20
ALADDIN (EUR)	359 20	NEA SHOWDOWN (EUR)	385 20
ANT OF FIGHTING (EUR)	490 00	NEL HOOVEY vs JACK SCURDS (EUR)	335 00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	150 00	PI TE SAMPHAS (EUR)	399 40
BEST OF THE BEST (USA)	369 00	PGA EURO TOUR (EUR)	349 00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	346 00	PHANTASY STAR (JAP)	35 00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	269 20	PIRK PANTHER (EUR)	289 20
DRAGON BALL Z (EUR)	489 80	PRINCE OF PERIA (EUR)	347 90
DRAGON BALL Z (JAP)	426 80	P99 SOCCER (EUR)	396 90
DUNE II (EUR)	449 00	SHINING FORCE 2 (JAP)	95 20
FATAL FURY II (JAP)	380 90	SONIC 3 (JAP)	445 00
FFFA SOCCER (EUR)	349 40	SONIC SPINBALL (EUR)	286 00
GIANT TITAN (EUR)	199 00	STREET FIGHTER 2 (JAP)	369 00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	365 00	STREET OF RAGE II (JAP)	189 00
JOHN MADSEN III (EUR)	426 00	SUPER RICK OFF (EUR)	346 00
JURASSIC PARK (EUR)	340 00	SUPER STREET FIGHTER 2 (JAP)	349 00
LA BELLE ET LA BESTE (USA)	340 00	TMT HYPERSTONE HEAT (EUR)	248 00
LAMB DUSTER (EUR)	455 00	TOE JAM AND LAMB 2 (USA)	246 00
LETHAL ENFORCER - GUN (USA)	449 00	VIRTUA RACING	599 00
LOST WINGS (EUR)	340 00	VIRTUA SPINBALL (EUR)	259 00
LOTUS II (EUR)	352 00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	359 00
MEDIA TURKISHAN (USA)	346 00	ZOANES ATE MY NEIGHBOR (USA)	266 00
MORTAL KOMBAT (EUR)	346 20	ZODI (EUR)	189 00

MEGA PROMOS !

BURBY (EUR)	996 00	NUMAING (EUR)	855 20
ASTERIX (EUR)	186 60	JOHN MADSEN IV (EUR)	426 00
AYATON SENAI OP (JAP)	39 00	JO CHAMBLEE VS JAM	189 20
ATOMIC ROSSKID (JAP)	51 20	JOHN ATTACK CH-VIPER (USA)	129 00
BASIC MATHS 2 (STRIP OF RACE) (JAP)	189 20	MIKEY DONALD (JAP)	148 20
BATTELE FACES (JAP)	148 20	RE PLACEMENT (JAP)	489 20
BATMAN RETURN (EUR)	91 20	SAMMY TWIGG (JAP)	489 20
BE HAZZAN CD BATTLE PINK (USA)	91 20	F 2 JAM FASH (JAP)	489 20
CHAMBLEE MATHS (2 CD AM) (USA)	91 20	WE SAILORS (JAP)	489 20
CHAMAN (EUR)	148 20	WE SAILORS 2 (JAP)	489 20
CLUB ALL CATCHER (USA-EUR)	148 20	ZEDD WINGS (JAP)	549 20
DYNA-BO (EUR)	179 20		

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 60 F
AVEC UN CARTOUCHE ACHETEE : 48 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEE : GRATUIT

*ADAPTEUR 60 HZ MROAIRE POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 140 F
AVEC UN SEU ACHETE : 90 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	18 F
MANGA	36 F
CD MUSICAL	148 F
POSTER	36 F
Puze & 300 FRACES	36 F
BARCARDS à partir de	26 F
CAMERS	26 F
POIGNONS	36 F
MAGNETS	18 F
JEUX DE 54 CARTES	89 F
CASSETTES VIDEO PAL	136 F

ARRIVAGE MASSIFS
D'ARTICLES
DRAGON BALL Z,
RAMNA 1/2,
SAILOR MOON

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 3690 F PAL 3990 F

SEVEN WIND	449 20	SHURE FROM MOUNT R.MANDE	379 20
THE SHOT ADHONY ROCK	279 20	TRAP	379 20
TREATER (JAP/JAP)	450 00	ULTRAMAN JAP	499 00
TOP MODEL BO WELD	279 00	MAU DOC MC CREE	379 00
DRAGONS LAIR	379 00	OUT OF THIS WORLD	375 00
TOTAL ECLIPSE	379 00	NIGHT TRAP	379 00
MEGA RACE	399 20	LEARNING	298 00
PISTOLE	349 00	JOHN MADSEN FOOTBALL	375 00
THE HORSE	375 00	WING COMMANDER	455 00
CARRE FALL MOTION VIDEO	375 00	PEOPLE BEACH GOLF	455 00
JURASSIC PARK	375 00	JOYSTICK ANGE	75 00
BACKWALK	375 00	STAR CONTROL II	375 00
WIND OFF ROAD	375 00	ROAD RASH	375 00
BRICK BRAWL	399 00	CARTOON WOODY WOOD PINKIE & CO	159 00
PIRESAL JAP	395 00	CARTOON TOON TIME	159 00
PICTOR HAUSER (JAP)	395 00	SAMPLER 5 CDMS 95 H	79 00
PICTURE (JAP)	395 00	RUNNING SQUAD (JAP)	399 00
POWER KINGDOM (JAP)	395 00	VIRTUA CELEST (JAP)	593 00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 3290 F

SUPER HERO (USA)	199 00	THE WINDMILL (JAP)	409 00
SUPRENT MUSA ALESS 1 (JAP)	199 00	THE WINDMILL (JAP)	409 00
FRAL RIGHT (JAP)	199 00	WAY (USA)	440 00
PRINCE OF PERIA (JAP)	199 00	WIND SHOT CHERRY ROCK (USA)	440 00
RAMNA 1/2 (JAP)	199 00	DUNE (EUR)	440 00
SAMMY DONALD (JAP)	199 00	FFFA SOCCER (EUR)	395 00
WINGER DOD (JAP)	199 00	ROCK (EUR)	249 00
BATMAN RETURN (USA)	249 00	ANGRY KISS (EUR)	249 00
CHUCK ROCK (USA)	249 00	GROUND ZERO TOADS (EUR)	440 00
COBBLE SWICH (USA)	249 00	MORTAL KOMBAT (EUR)	385 00
BOBBLE CAUPPIN (USA)	249 00	NIGHT TRAP (EUR)	440 00
KRISH KROSS (USA)	249 00	RE PLACEMENT (EUR)	440 00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	359 00	MICROSOFTS (EUR)	440 00
LEMAN (USA)	449 00	POWER MONGER (EUR)	385 00
MAU DOC MC CREE (USA)	249 00	SPENGLER'S GUNSA (EUR)	250 00
MICROSOFTS (USA)	349 00	SONIC CDMS (EUR)	309 00
MONKEY ISLAND (USA)	399 00	SUPERED (EUR)	290 00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	449 00	TWINPEAK HARB (EUR)	399 00
REVENGE OF THE WINKA (USA)	299 00	WOLF (EUR)	199 00
SPENGRMAN (USA)	199 00	WORDCROSS (EUR)	349 00
SHARK HOLLERS II (USA)	399 00	WAY RAGE IN THE CASE (EUR)	350 00
STAR WARS: RETALI ASSAULT (USA) 695 00			

GENIAL! LE CDX PR 299 F

PERMET D'UTILISER LES CD SUR PREMS ET SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES
N'HEZITEZ PAS A CONSULTER
LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS
RAPIDES PAR
COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voÿette - Centre de gros N° 1 - 59181 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER	
*CEE DOM TOM	
enrouches 40F/m consoles 90 F/m	

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité :

Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la promotion. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

SUPER STREET FIGHTER II

Alors que Street Fighter II est sorti il y a moins d'un an sur Megadrive, voilà que Super Street Fighter II arrive, frais et innocent. Les uns ragant, les autres n'en peuvent plus d'excitation...



Avec Super Street Fighter II, Capcom fait vraiment très (trop ?) fort. C'est le troisième de la série à voir le jour sur Super NES et le deuxième, en un laps de temps très court, développé pour la Megadrive. Poussez pas même dans les orties, Capcom ? J'imagine déjà la tête des parents qui se voient réclamer chaque année le même jeu (du moins à leurs yeux). Je ne suis pas certain qu'ils saisissent toujours

↳ Honneur aux dames, avec la jolie Cammy. Cette jeune fille de 19 ans même une rude concurrence à Chun Li. Son joli minois n'a rien à envier à celui de la Chinoise. Au niveau du look, Cammy est un Guille au féminin. Grosses Rangers, tenue vert kaki... Quelle virilité ! T. Hawk, lui, est un des derniers représentants de sa tribu (le coup de l'indien seul au monde, fait toujours son effet). Ce monstrueux personnage, dont la carrure



DHALSIM DOUBLE HITS

Avec Dhalsim, il est assez difficile de procéder à des enchaînements. En voici un (yoga fins, frappe avec l'allonge des poings). Merci qui ?

À chaque fois, ce jeu crée l'événement.

↳ parfaitement les motivations profondes de leur progéniture (« Quin ! mais si, qu'il a est vachement mieux qu'autre qu'est poum... »). J'ai toujours aimé les enfants des autres.

LES NOUVEAUX PERSOS

La grande nouveauté du Super Street Fighter II, c'est bien sûr la présence de quatre nouveaux persos.



Time challenge. Mesurez-vous avec les programmeurs en vous défiant de votre adversaire en un temps record.

PETITS NOUVEAUX

Nous pouvons ici voir Dee Jay, Fel Long et T. Hawk à l'œuvre (une autre séquence photo est entièrement dédiée à Cammy). Admirez la souplesse du Jamaïcain, la vivacité du Chinois et la grâce toute relative de l'Indien.

STREET FIGHTER STORY

Street Fighter est sans doute le jeu d'arcade le plus connu et le plus diversement adapté à travers le monde.

Le premier de la lignée vit le jour en 1987. À l'époque, il faisait figure de jeu sympa, mais il était loin d'être révolutionnaire. Parmi la douzaine de combattants, on retiendra surtout trois noms. Ceux de Ryu, Ken et Sagat.

Trois ans plus tard apparaît Street Fighter II. Là, c'est l'explosion, le jeu qui révèle Capcom.

Au niveau de la réalisation, ça n'a plus rien à voir avec le précédent, et ça se révèle si technique que seuls quelques élus peuvent se targuer de maîtriser le jeu parfaitement (ou peu s'en faut).

Après ça, d'autres versions ont vu le jour : Street Fighter II' (prononcez « prime »), SF II Turbo Hyper Fighting, Super SF II... le dernier en date étant le Super SF II Turbo.

Cette surenchère de versions est intéressante, dans le sens où cela permet de remettre à chaque fois Street Fighter au goût du jour, mais la méthode se révèle dangereuse. Même les joueurs les plus passionnés risquent fort de se lasser.



ANCIENS PERSO, NOUVEAUX COUPS

Quelques nouveaux coups et mouvements. Dans l'ordre : la boule orangée de Ryu, plus impressionnante, le fire dragon punch de Ken, très performant, idéal pour achever un adversaire qui manque d'énergie. Zangief et sa nouvelle prise, redoutable. Nouveautés de Chun Li : sa boule d'énergie et ses mouvements de jambes. Balrog nous montre qu'il sait encore mieux se servir de ses poings et Vega que son allonge vaut presque celle de Dhalsim. Enfin Sagat, avec son tiger knee, et Bison, plus aérien que jamais.



Belle planchette de l'ex-Jay qui ne débarrasse du combat. Guile en l'invitant voler quelques mètres plus loin. Mais le GI se relève.

fait frémir n'importe qui chambrant de porte, possède une technique aérienne surprenante. Fei Long, lui, c'est le Bruce Lee du jeu. La ressemblance physique est évidente autant que les similitudes au combat. On termine avec Dee Jay. Ce Jamaïcain au sourire constant a vraiment le rythme dans la peau. Sa technique de jambes est impressionnante pour arrêter ses adversaires ou... danser !

ET LES AUTRES ?

C'est bien beau de se retrouver avec quatre nouveaux personnages, mais

les anciens bénéficient-ils de quelque chose, eux ? Bien sûr : à chaque nouvelle mouture, la palette de mouvements de chaque personnage est plus ou moins modifiée. Il faut bien justifier la nouvelle version. Et le pire, c'est que les modifications apportées se révèlent vraiment bien pensées. Ainsi, Ryu peut maintenant envoyer ses boules d'énergie orangées quand il le veut et son hurricane kick en fait le fait tout de suite retomber. Ken, lui, possède un nouveau dragon punch qui inflamme l'adversaire. Très impressionnant. Blanka, l'homme-



Fire-attack, double impact. Gammy vient de heurter violemment son double. Les mêmes dommages sont encaissés.

fauve qui se met constamment en boule, a gagné une nouvelle rolling attack très utile pour passer au-dessus des boules d'énergie. Quant à Chun Li, ce sont surtout ses boules qui ont été modifiées (hé, hé !). Son

air, pas grand-chose : son yoga fire enflamme maintenant l'adversaire sans le faire tomber. Ouf ! huit personnages passés en revue. On fait une pause et on s'intéresse aux quatre boss. (Cinq minutes passent.) OK, on y retourne. Balrog, le boxeur, possède un nouveau contre lui permettant de stopper un adversaire qui l'attaque par la voie des airs. Vega, lui, est le personnage auquel on a apporté le plus de changements. Il est doté d'un nouveau pouvoir spécial et il a plus d'allonge... Redoutable. Enfin, Sagat a un tiger knes plus performant et Bison une nouvelle attaque qui lui permet de venir vous

L'avis de Chrys, stagiaire

Je tiens d'abord à préciser que la similitude de nos diminutifs, avec Chris, incombe entièrement à nos prénoms d'origine. On n'y peut rien. Mais parlons de Super SF II. Émoussé par l'érosion du temps qui a entraîné l'apparition de divers concurrents (tels Fatal Fury ou Art of Fighting), SF II n'en demeure pas moins la référence en matière de baston. Mais pour le rester, Capcom, chaque année, le modifie en lui ajoutant de nouvelles possibilités. Super Street

Fighter II ne déroge pas à la règle avec ses nouveaux persos, ses nouveaux coups, ses nouvelles prises... de gueules ! En ce qui concerne la jouabilité, les enchaînements donnent lieu à des combats d'une telle intensité que ce jeu est une mine de possibilités inépuisables. Mais il faut les connaître (les enchaînements), sans quoi l'achat n'a plus d'intérêt. C'est alors à vous de vous entraîner de longs mois pour espérer un jour les exécuter à la perfection. Alors soyez patient et, comme moi, priez pour que sorte Super Street Fighter II Turbo.



TROMBINOSCOPE, LE RETOUR

Les visages des héros de Super Street Fighter II ont été retravaillés avec un bonheur certain. Graphiquement, ils sont beaucoup plus réussis que dans l'ancienne version. De plus, aucun personnage ne sourit. Ils ont tous l'air rageur, haineux ou pour le moins déterminé. Moi, je trouve que c'est une bonne chose. Il s'agit d'un jeu de combat. Les protagonistes se doivent par conséquent de posséder un caractère fort, à la limite du belliqueux et de l'agressif. Les personnages qui se filent une avalanche de palmes en arborant un sourire « Ultrabrite », c'est presque roturier.

Note : comme votre sens aigu de l'observation vous l'a sans doute fait remarquer, l'image de Blanka n'est pas comme les autres. Nous avons tout bêtement oublié de la saeler. Pour nous faire pardonner, nous vous mettons à la place l'image de fin du Super SFII Turbo Arcade. Avez-vous que vous ne perdez pas au change.

nouveau Kikoken ressemble à une méduse transparente aux reflets bleutés. Guile et Honda, eux, sont les deux héros les moins modifiés. Il semblerait que le flash kick du premier soit un peu plus puissant et que le sumo press du second possède un peu plus d'amplitude, mais c'est tout. Pour Zangief, une nouvelle prise au corps à corps. Du côté de Dhal-



Plus efficace que jamais, le coup de l'électricité de Blanka. Là, il nous permet d'admirer la robustesse de T. Hawk.



Honda versus Vega. À votre avis, qui va remporter ce duel aérien ? La logique voudrait que ce soit Vega, mais...

frapper lâchement dans le dos. Voilà, vous savez à peu près tout. Il y a encore quelques petites choses, mais bon, comme je n'ai droit qu'à quatre pages...

J'AI ENCORE CRAQUÉ !

Eh oui, rien à faire. Ce Super Street Fighter II a beau être le énème d'une série qui commence à être longue, je



Une posture un peu spéciale que l'on pourrait appeler « dragon fuck ». Pas très distinguée mais appropriée.



Fel Long et Ken affectionnent tous deux l'élément feu. L'un s'en sert avec ses poings, l'autre avec ses pieds. Chacun son truc.

ne peut m'empêcher de chanter encore ses louanges.

D'un autre côté, il faut bien dire que le jeu bénéficie de tout un tas de nouveautés. On a vu les plus importantes avec les personnages, mais il y a aussi toutes les options de jeu (souloi à huit — chacun son tour, of course —, challenge du meilleur

score, du meilleur temps...) ou bien encore le fait de pouvoir choisir la couleur de son perso dans une palette de sept.

Encore mieux, des textes s'affichent maintenant à l'écran. Par exemple : « First attack » lorsque vous êtes le premier à toucher, « 4 hits combo » lorsque vous procédez à un enchaînement de quatre coups... Ça n'a l'air de rien, mais tous ces petits riens accumulés me font dire que cette cartouche vaut vraiment le coup d'être achetée. Maintenant, c'est sûr qu'un soft de 40 mégas (oui, vous avez bien lu), ça risque de ne pas être franchement donné.

Double Chris,

les frères siamois du jeu de combat.



Attention, le flash kick de Guile peut frapper on bout de course et toucher quand on ne s'y attend vraiment pas.



I LOVE CAMMY

Ces images devraient vous convaincre que Cammy est vraiment une fille craquante. Il est juste dommage qu'elle n'existe pas (quelle grâce, quelle superbe allure, quel port de tête divin !).

GRAPHISME

Belle qualité, mais le manque de couleurs, comme d'hab, se fait parfois sentir.

93%

ANIMATION

Mouvements fluides et parfaitement décomposés. Rien à dire.

98%

SON

Les circuits sonores de la MD ont tendance à grésiller un peu. Dommage.

82%

JOUABILITE

Alors là, c'est parfait. A se demander comment ils ont fait...

99%

Megadrive SUPER STREET FIGHTER II

éditeur

CAPCOM

genre

STONBA

joueur(s)

10U2

sauvegarde

NÉGATIF

continue

INFINI

difficulté

VARIABLE

durée de vie

IMMENSE

prix

★★★★★

PLAYER FUZ
99%

en résumé

Les Street Fighter se suivent et ne se ressemblent suffisamment pas pour qu'on craque à chaque fois. Quand on aime...

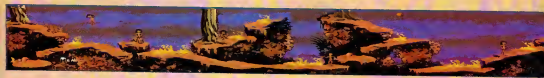
LE LIVRE DE LA JUNGLE

Megadrive

Prenez un joli conte,
mélangez-le
avec un soupçon



ou si, par hasard, vous l'avez vu à quatre ans et que vous ne vous en souvenez plus, je vous la rappelle en quelques mots. Mowgli, un petit bébé, a été trouvé dans la jungle par une panthère noire, Bagheera. Attendri par ce petit bout de chou, elle le confie à des loups avec pour charge d'en faire un homme respectable et respectueux. Au moment où le jeu commence, notre héros n'est pas vraiment un homme mais un petit être malingre et limberbe d'environ douze ans. Il s'est fait beaucoup d'amis durant ces années : Bagheera bien sûr, qui a toujours veillé sur lui



d'excellente animation,
saupoudrez de belles
couleurs, et enfin,
versez un bon paquet
d'intérêt de jeu...
Vous obtenez un hit !

Evidemment c'est toujours une solution de facilité que de choisir un succès de Walt Disney pour attirer les petites et les grands. Mais ce n'est pas aussi aisé d'en faire un top. Eh bien avec Le Livre de la Jungle, Virgin signe encore un petit bijou en matière de jeu de plateforme (après Aladdin). Mais attention, me direz-vous — et vous aurez raison — pas de jugement hâtif, il faut des preuves.

JUNGLE FEVER

Je pense, enfin j'espère, que tout le monde connaît l'histoire de ce dessin animé. Si jamais ce n'est pas le cas

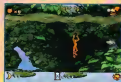


Mowgli fait de jolies balades à tête d'éléphant. Méfiez-vous, certains vous lancent de l'eau avec leur trompe. Choisissez le bon !

L'opinion de Chris, impressionné

C'est certain, Virgin et Disney ont eu le bon feeling en s'associant. L'un propose des personnages on ne peut plus attachants, une histoire éprouvée qui a alimenté en rêves des générations de petites têtes blondes, et l'autre retranscrit cet univers sous une forme pixelisée qui n'a presque rien à envier aux dessins animés dont ils sont tirés. Aladdin était extraordinaire, Jungle Book l'est tout autant. La prouesse est

incroyable. On fait tout de suite le parallèle avec le dessin animé : le graphisme des personnages est si réussi qu'ils en sont saisissants, leur animation les rend quasiment vivants (au repos, Mowgli entame une danse, jungle avec une impressionnant. Avec des jeux comme celui-là, le niveau de qualité est placé très très haut. C'est presque un danger, car les réalisations futures se devront d'égaliser celles qui existent maintenant. Certains éditeurs risquent de sentir la douleur passer...



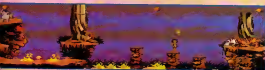
À la fin de ce level, sautez plusieurs fois sur la pierre car Baloo vous jette des fruits. À vous de les attraper !



Après les éléphants, agréable petite promenade à ventre de Baloo. Mais on ne trouve pas de rubis.

⚠ Attention néanmoins, ne traînez pas car votre temps est compté. Heureusement, vous bénéficiez tout de même d'une boussole pour vous diriger. En général, les rubis que vous

devez amasser pour terminer un level ne sont pas vraiment cachés mais ils peuvent être difficiles à attraper. Mérités pas non plus à bien rechercher toutes les options, vous en



CE MATIN-LÀ...

Au commencement, vous vous direz que ce jeu est vraiment facile. Vous n'aurez pas tort. Par contre, vous ne pourrez pas nier non plus que les tableaux sont carrément dantesques. Vous pouvez passer de liane en liane ou alors tranquillement le long du chemin. Quelqu'il en soit, l'un ou l'autre chemin sera envahi d'animaux de toutes sortes. Mais ne vous inquiétez pas : vous aurez toujours le temps de les voir venir et de les éliminer.

AUBE DU SECOND JOUR

Admirez les couleurs de ce tableau... sans vous endormir ! Vous allez affronter un tas d'animaux sous un orage déchaîné. Faites attention aux éclairs qui vous crament comme une vulgaire saucisse. De plus, c'est dans ce niveau que vous allez affronter le cruel Shere Khan. Vous devrez non seulement sauter de colonne en colonne, mais aussi éviter ses cercles de feu tout en lui tirant dessus. Un conseil, faites provision de doubles bananes.

⚠ comme une loue (vous commencez à vous y perdre, non ?) et Baloo, un ours rigolo et sympathique qui lui apprend toutes sortes de combines et de chansons. Mais le petit d'homme a aussi quelques ennemis comme le roi Louie, un chimpanzé, et ses sujets singes, Kaa, un serpent persifleur, et l'ignoble Shere Khan, un tigre des plus méchants. Durant tout le jeu, vous (eh ou l'aites-vous maintenant que vous n'êtes plus qu'une petite chose chétive qui se balade en slip dans la forêt) allez vivre une journée ardue, c'est-à-dire du matin jusqu'à l'aube du jour suivant, avec des rubis à ramasser, des

adversaires à combattre, des options à trouver... bref, ça ne va pas être un parcours touristique.

LES PASSAGERS EN DIRECTION DE LA JUNGLE...

Les tableaux que vous traverserez sont gigantesques. Vous pourrez passer par le haut en sautant de liane en branche, ou par la voie terrestre. Parfois, vous devrez aussi traverser des rivières infestées à dos de tortue ou « à ventre » de Baloo. Certains niveaux sont même labyrinthiques et vous tournerez pendant un bon bout de temps (comme dans une vraie jungle en somme). ⚠



Devant ces bascules, sautez sur la planche afin d'envoyer la pierre en l'air, qui, quand elle retombe, vous envoie au 7^e ciel.

SHERE KHAN WAITS AT THE END OF THE WASTELAND BEFORE THE MAN VILLAGE



À chaque début de level, l'un des personnages que vous affrontez ou que vous devez retrouver vous indique votre mission.

L'avis d'Iggy, déjà moins impressionné

Mouais... je voudrais pas avoir l'air de dire du mal. Après tout, c'est bien le Livre de la Jungle. C'est même très bien. Mouais... mais je sais pas, j'accroche pas. Autant j'étais devenu à moitié fou avec Aladdin, autant ici, j'ai du mal à rentrer dans le jeu. Pour moi, Le Livre de la Jungle est un jeu facile. Car c'est un peu facile de la part de Virgin de reprendre à la lettre

les recettes (et certainement une partie des routines) d'Aladdin et hop ! pas vu pas pris, j'y embrouille : voilà un nouveau jeu. Alors oui, le résultat tient la route, c'est du travail de pro. Mais peut-être du travail trop pro, au détriment de la créativité et de l'innovation. L'ensemble a un petit goût de déjà vu.



➔ aurez besoin pour éliminer les boss.

Car si Mowgli détient un stock illimité de bananes à jeter dans la tronche de ses ennemis, elles n'ont qu'une faible puissance. Il lui faudra des masques indigènes, qui le rendent invincible quelques secondes, des boomerangs, qui ne sont pas indispensables car peu pratiques, des noix ou encore des régimes de bananes, très efficaces contre les boss. En parlant de boss sachez que vous n'en aurez pas à chaque fin de niveau. Ceux que vous devrez affronter, à savoir Kas, trois sujets du roi Louis, le roi Louis en personne et Sere Khan, sont du genre coriace. Parfois il vous faudra juste trouver Bagheera et entamer une petite danse de Saint-Guy (ne soyez pas timide !).



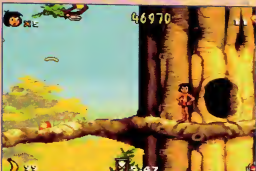
Quand vous arrivez devant cet éléphant, il plante son drapeau et vous savez que vous recommencerez de cet endroit si vous perdez.

Vous démarrez votre journée sous un beau soleil, et durant les dix mondes suivants, la luminosité déclinera peu

à peu. Ainsi, vous vous trouverez dans un arbre géant au moment du coucher du jour, affrontant des hyènes rieuses en pleine nuit et vous trouvant nez à nez avec votre ennemi tigre à l'aube. Vous serez ébloui par la beauté, l'harmonie et le réalisme des couleurs.

24 HEURES POUR VIVRE

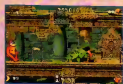
Les ennemis aussi changent selon l'heure du jour. Ainsi, en pleine journée, vous devrez livrer bataille soit en leur sautant dessus, soit en leur lançant un de vos projectiles, à des singes, serpents, tapis, scorpions, iguanes et beaucoup d'autres bêtes toutes aussi charmantes. Tandis que la nuit, vous vous ferez attaquer par des



Ce tableau est carrément labyrinthique. Les trous dans les arbres ainsi que les huttes peuvent vous téléporter autre part.

BOSSANIMAUX

Fbur venir à bout de Kas, vous avez juste à lui tirer dans la tête en évitant ses boules hypnotisantes. Fbur le roi Louis, c'est déjà moins facile. En ce qui concerne les trois singes, une fois que vous les avez éliminés lorsqu'ils sont les uns sur les autres, ils réapparaissent chacun sur une branche. Vous ne pouvez les atteindre que quand eux-mêmes vous balancent des bananes.



2 chauxes-souris ou des hiboux.

La jouabilité de ce soft est excellente, Mowgli s'accroche tout de suite aux lianes, atterrit au pixel près au bon endroit, rebondit sur les ennemis. Il réagit au quart de seconde à toutes les commandes avec beaucoup de précision. Les graphismes sont merveilleux et l'animation exceptionnelle. Mowgli change d'attitude selon qu'il grimpe, s'agrippe, court, saute, danse, lance, jongle. Notez au passage le nombre impressionnant de mouvements. Vous trouverez (si vous êtes doué) des passages secrets, des astuces pour passer d'un endroit à l'autre ou encore des bonus levels. À ce propos, une petite remarque : ces tableaux n'apportent pas grand-chose. Vous ne pouvez y dénicher que des fruits qui vous donnent des points pour votre score, mais pas de continue ou de l'up supplémentaire. Il est donc dommage de se donner autant de mal pour rien. Puisqu'on en est à l'heure des reproches, sachez aussi que ce soft est un peu trop facile (comme Aladdin). Quoiqu'il en soit, il nous rappelle notre enfance, lorsque notre maman nous racontait l'histoire de Mowgli et que, en suçant notre pouce, nous l'écoutions et nous endormant. Pour ceci et pour la perfection du jeu : merci monsieur Virgin.

Moi Mahalia,
 toi Mowgli.

éditeur	VIRGIN
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	110 000 F



en résumé

Un jeu de plate-forme aux couleurs chatoyantes, aux graphismes merveilleux et à l'animation exceptionnelle. Ça ressemble à un hit ou je me trompe ?

JUNGLE ATTITUDE

Mowgli exécute un nombre impressionnant de mouvements. On tombe sous le charme lorsqu'il entame une petite danse. Au repos, il jongle avec des bananes. Son attitude change selon qu'il grimpe, s'agrippe ou se balance à des lianes. Et si vous le perdez, il s'écroule sur une civière portée par deux singes.

JUNGLE ENNEMIS

Il semble que les programmeurs aient voulu reproduire tous les animaux de la jungle. Ne vous étonnez donc pas de vous trouver nez à nez avec un tapir, serpent, singe ou lion... Mais lesdits programmeurs auraient dû faire appel à Allain Bougrain-Dubourg car, parfois, vous rencontrerez aussi des hiboux ou des hérissons.

GRAPHISME

Le trait est fin, les expressions nombreuses et la diversité omniprésente.



ANIMATION

Mowgli et tous les autres agissent comme dans un DA, à la perfection.



SON

Musiques carrément géniales, et bruitages hyper nombreux, tous aussi bons.



JOUABILITE

Parfaite. Mowgli répond au quart de poil et chacune de ses actions est hyper précise.



LES SCHTROUMPFS

Ils sont passés par ici, ils repasseront par là. Qui ? Les Schtroumpfs, bien sûr ! Après nous avoir gentiment amusés sur Game Boy, ils font une apparition remarquée sur Super Nintendo.



Le scénario de cette version 16 bits est inchangé. Gargamel — vous savez, l'affreux qui ressemble à Dauberman — a kidnappé quatre des Schtroumpfs : le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf



Il ne faut surtout pas que le Schtroumpf noir vous touche, sinon, vous devenez comme lui et vous perdez.

gourmand et la Schtroumpfette. Après concertation, le village décide d'envoyer le Schtroumpf costaud à leur recherche. Ne vous trompez pas, ce n'est pas un Schwarzie bleu avec un bonnet blanc. Il est petit et rachi-tique comme ses compagnons, mais possède des tonnes de courage. Vous voici donc entraîné dans un jeu de plate-forme tout mignon mais loin d'être facile.

LALA, LA SCHTROUMPF LALA...

De cette cartouche se dégagent plusieurs originalités. Tout d'abord chaque monde (divisé en quatre niveaux chacun) possède son propre personnage. Ainsi vous commencez



BOSSCHTROUMPFS

Chaque boss nécessite une tactique très spéciale, et c'est loin d'être une partie de plaisir. À vous de trouver la solution ! Après chaque boss, vous obtiendrez un mot de passe.



en compagnie du Schtroumpf costaud, vous continuez ensuite avec le Schtroumpf farceur, et vous finissez, enfin, avec le charmant Schtroumpf à lunettes.

Chacun affiche des caractéristiques qui lui sont propres : le Schtroumpf farceur peut lancer des cadeaux explosifs, le Schtroumpf à lunettes est le plus éclairé grâce à sa chandelle, bien utile dans les grottes, et le costaud (le plus téméraire) peut



Le voyage en bulle est psychédélique mais difficile : dès que vous touchez une pointe, vous avez tout à recommencer.

grimper, ramper ou encore ramasser et déposer des objets. On ne risque donc pas de s'ennuyer.

Autre point original : les moyens de locomotion qu'empruntent certains de nos compères. En effet, ils peuvent se promener à dos de canard sur un lac, en luge sur les pentes enneigées de nos blanches montagnes ou encore à dos d'oiseau, dans une bulle, sur un radeau ou dans un petit wagonnet à travers une mine.

QUI SE CACHE DERRIÈRE ?

Sachez, lecteurs de ce magazine qui vous interrogez sur l'organisation de la rédaction, qu'ici c'est un peu comme le village des Schtroumpfs. D'ailleurs toutes les personnes qui y travaillent sont elles aussi assez bizarres. Sans aller jusqu'à être bleues, elles sont parfois blanches, rouges ou grises les lendemains de beuveries, euh... de bouclage.

Chacune possédant aussi son propre caractère. Ainsi Pedro est considéré évidemment comme le Grand Schtroumpf, vu sa fonction de rédacteur en chef et son âge avancé. Nous avons la chance de côtoyer plusieurs Schtroumpfs à lunettes comme Inoshiro, Chris ou Iggy. Ce n'est là qu'une ressemblance physique — pas du tout intellectuelle.

Crevette, quant à lui, ressemble fort au Schtroumpf farceur : il a toujours de bonnes blagues à raconter ou à faire qui ne font rien que lui ! Je m'attribuerai non pas le titre de Schtroumpfette mais celui de Schtroumpf grognon (Iggy : « Ça c'est bien vrai ça ! »). Voilà, amis lecteurs, vous connaissez une petite partie de notre domaine !



Dans la maison de Gargamel, c'est le pauvre Schtroumpf guimard qui va devoir affronter Azrael et les plantes carnivores.



SCHTROUMPFS SECRETS

Regardez partout : vous pourrez trouver un bon nombre de passages secrets.

Tout au long de leur chemin, nos petite héros pourront récupérer des options. La framboise redonne un point de vie, vingt-cinq feuilles de sal-sepaille (la nourriture préférée de ces arbres de perses), comme la poupe Schtroumpf, offrent une vie supplémentaire et vingt-cinq étoiles jaunes ouvrent les portes du bonus étage. Dans ce dernier, nos amis doivent choper un max d'options, soit en volant sur un oiseau, soit en zigzaguant sur un radeau. Tout cela semble classique et sans prétention mais ce n'est pas tout à fait le cas. Il existe plein de passages secrets à découvrir, d'astuces à trouver pour accéder à certaines plates-formes. Par exemple dans la montagne, le Schtroumpf costaud devra



BIENVENUE !

Le village est mon tableau préféré. On y retrouve toute la fraîcheur du DA. Mais restez sur vos gardes. Placé devant une porte, n'hésitez pas à pénétrer dans les maisons.

BIZARRE, CE LEVEL

Ce tableau est étrange. Pour passer, explorez les statues avec vos paquets cadeaux. Attention aux fantômes et aux éclairs ! Pour y arriver, il faut avancer lentement.

L'avis de Stef Le Flou, schtroumpf

Moi j'aime bien les Schtroumpfs, surtout depuis qu'on a reçu les bonbons schtroumpfs. Plus besoin de concocter une soupe pour bequeter un de ces petits nains bleus, c'est quand même plus pratique. Mahalia a tout dit, je ne ferais donc que de répéter avec mon vocabulaire limité. C'est vrai, le jeu est magnifique, c'est vrai la jouabilité est très bonne, c'est vrai que ce jeu est dur. Pour tout dire,

il est d'une difficulté un peu trop élevée et il y a fort à parier que cela rebuttera beaucoup d'entre vous. Dommage car le jeu est vraiment varié et propose des actions originales. Certaines parties faisant même appel à des petites doses de réflexion (où placer le ressort pour atteindre cette fichue étoile ?). Non, c'est quand même fou ça alors, y a pas que des pros du paddle qui pratiquent les jeux vidéo, pensez un peu à Bubu, le pauvre, comment voulez-vous qu'il y arrive ? Et entre parenthèses, c'est Bubu le vrai Schtroumpf grognon.



Le Schtroumpf costaud peut porter des objets, utiles pour servir d'escaloux.



Ce niveau des marais est magnifique mais pas facile. Grimpez en permanence.



Ici non seulement la luminosité est très gênante, mais il vous faut aussi gérer les algues.



En luge, vous aurez mille fois l'occasion d'avoir des sursis froides...



L'escalier est l'avant-dernier niveau... Autant valait être que ça ne va pas être libre de la rigolade d'éviter tout ce qui vous tombe dessus.

transporter un trampoline pendant pas mal de temps. Ou dans les mines, le Schtroumpf à lunettes devra trouver le détonateur de certains bâtons de dynamite pour les faire exploser et ainsi passer. Tous ces éléments, plus le gigantisme des tableaux, font que ce soit est loin d'être facile et bénéficie donc d'une durée de vie très longue.

Mais ce n'est pas un problème car les décors sont si beaux que c'est un réel plaisir de les parcourir. Le manoir de Gargamel est magnifique. L'escalier, avec ses tomates et ses bouquins qui tombent sur la pauvre petite tête de notre Schtroumpf, est des plus ingénieux. Et les musiques sont

plutôt sympathiques — même si elles nous rappellent Dorothée. Enfin, la jouabilité apparaît extrêmement correcte. Petite exception toutefois relative aux grottes : à cause de l'effet de luminosité (éclairage à la bougie avec le reste du tableau dans l'obscurité), on ne voit pas du tout les fossés et on tombe dedans pratiquement à chaque fois.

En conclusion, Les Schtroumpfs est un soft béton qui a largement sa place parmi les meilleurs du genre. Malheureusement, son niveau de difficulté le destine surtout aux bons joueurs.

Mahalia,

parlez, parlez à tous !

éditeur
INFOGRADES

genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE
continue
NON

difficulté
HARD
durée de vie
LOOONGUE

prix
44 44 44 44 44

PLAYER FUZ
89%

en résumé
Un jeu de plate-forme tout mignon mignon, avec des décors fabuleux, mais doté d'une difficulté plutôt hard. Ce n'est pas pour nous déplaire !

GRAPHISME

C'est tout comme le DA : plein de couleurs et des arrière-plans vraiment finis.

92%

ANIMATION

Les mouvements des persos ne sont pas hyper nombreux mais leurs mimiques sympa.

85%

SON

Les bruitages sont plutôt enfantins. Quant à la musique, pas de surprise !

87%

JOUABILITÉ

Presque parfaite, si ce n'est une combinaison contraignante pour sauter plus haut.

84%

95

88

80

75

70

65

60

55

50

PLAYER GAME

DISTRIBUTION

*Votre fournisseur en jeux Européens,
Américains et Japonais*

LES 7 REGLES PLAYER GAME

- Un stock conséquent à votre disposition
- La qualité du service
- Pas de promesses inutiles
- Les meilleurs jeux en avant première
- Un réseau européen et asiatique qui appartient à Player Game
- Pas d'intermédiaire
- Les meilleurs prix

NOUVEAU

**VOS GOODIES
EN DIRECT DU
JAPON**

**Franco de port
à partir de 4000 F**

*Revendeurs, contactez-nous
Pas de minimum d'achat*

Tous nos envois se font en 24 heures

Paiement en contre-remboursement

3 % pour paiement par Carte Bleue

Tél. : 83 20 59 88

Fax : 83 20 59 34

LEMMINGS 2 THE TRIBES

Jusqu'ici, on ne savait pas grand-chose des lemmings, si ce n'est que ces crétins passent leur temps à faire la queue (tels



leur lieu natal est peuplé de douze tribus : les lemmings du pôle Nord, de la plage, de l'espace, du Moyen Âge, de la préhistoire, de l'Écosse, de l'Angleterre victorienne, d'Égypte, du cirque, les lemmings sportifs, ceux qui préfèrent la nature, et les lemmings classiques.

Vous devrez guider chaque tribu à travers un certain nombre de niveaux pour mettre la main (ou la patte, ou même la nageoire, allez savoir !) sur un des douze fragments d'un mystérieux talisman.

Contrairement au premier épisode qui ne proposait que huit actions



CLIMATS

Admirez les extraordinaires capacités d'adaptation des lemmings à tous les types de climat...



des Japonais devant un magasin photo) pour se précipiter finalement dans le vide les uns après les autres. Récit de leurs origines...



Le minuscule cirque des lemmings ! Pour faire mieux, les puons peuvent toujours se goster !

différentes, Lemmings 2 en offre plus d'une cinquantaine... Les lemmings sont peut-être crétins, mais ils ont su s'adapter à leur milieu : en plus des lemmings exerçant des activités habituelles (grimper, construire, creuser, etc.), on trouve des lemmings lanceurs de boules de neige, des archers, des parachutistes, des conducteurs de tapis volants ou de montgolfières, des lanceurs de grappins, des sileurs, des surfers, des musiciens, des lemmings équipés de lance-flammes, de bombes, de bazookas, de jet-packs, ou même de chaus-

NOS CHOUCHOUS !

Le Super Lemming, qui sort en caps, gonfle ses pectoraux et s'envole à la poursuite du curateur, et le Lemming de Tazmania, véritable réplique miniature de notre bon vieux Taz.



Lanceuse de javalis, sauteurs à la perche, escrimeurs... Les lemmings sont aussi des athlètes complets !

2 surs magnétiques qui permettent de marcher au plafond ! Autre nouveauté, les lemmings se servent parfois des éléments du décor, comme les canons du cirque, et vous disposez d'un petit ventilateur qui permet de propulser les divers types de lemmings volants. Résultat, on s'éclate vraiment en découvrant toutes ces nouvelles espèces, même si on a parfois l'impression (faussee) de pouvoir franchir tous les niveaux en faisant un peu n'importe quoi.

Little Big Marc,
car comme un lemming.



RETOUR VERS LE FUTUR

De l'évolution des lemmings à travers les âges : préhistoire, Égypte ancienne, Écosse de « Highlander », Moyen Âge, Angleterre victorienne et futur !

ENTRAÎNEMENT SPECIAL BENETS

« Quoi ? Cinquante nouvelles activités pour les lemmings ? Mais vous êtes fou ! Comment voulez-vous que j'arrive à me souvenir de tout ça ? » Pas de panique ! Les concepteurs de Lemmings 2 ont pensé aux joueurs dont le quotient intellectuel n'est guère plus élevé que celui des stupides bestioles qu'ils sont censés protéger (si, si, il y en a !) ... L'écran d'entraînement permet de

choisir huit activités parmi la cinquantaine que propose le jeu, ainsi qu'un décor (polaire, égyptien, spatial ou médiéval). Vous pouvez ensuite vous entraîner tant que vous voulez sur un écran prévu à cet effet. L'idéal pour apprendre c'est d'essayer, alors profitez-en, touchez à tout — là au moins vous ne risquez rien ! Une méthode d'entraînement originale et marrante qui vous épargne, en plus, de lire le manuel... C'est Lova Moor qui va être contente !

Super Nintendo LEMMINGS 2 THE TRIBES

éditeur
PSYGNOSIS
genre
ACTION/REFLEXION
joueur(s)
1

sauvegarde
OUI
continue
INFINI
difficulté
MOYENNE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E

PLAYER FUZ
95%

en résumé

Ça grouille de vie, c'est varié et ça saute dans tous les sens... Un vrai régal, même si l'aspect stratégique du jeu en prend un coup !

GRAPHISME

Les décors sont autrement plus variés et réusés que ceux du premier épisode !

87%

ANIMATION

Grâce à la finesse de l'animation, les minuscules bestioles ont vraiment l'air

91%

SON

Chaque tribu a sa propre musique, qui colle parfaitement à l'ambiance du niveau.

96%

JOUABILITÉ

La gestion du joystick est plutôt bonne, mais c'est encore mieux à la souris !

89%

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Super Nintendo

Une jungle infestée de bestioles toutes plus repoussantes les unes que les autres ; un petit garçon d'une douzaine



Tiré de la nouvelle de Rudyard Kipling, Le Livre de la Jungle est une des plus belles réussites de Walt Disney. Sur la 16 bits de Nintendo, l'ambiance du DA est tout à fait respectée. Autant vous dire que ce n'est donc pas un jeu de plate-forme pour petits rigolos.

Mowgli va vivre une journée éprouvante. Il doit trouver des rubis — contrairement à la version de Sega, ici, ce n'est pas indispensable pour finir un tableau —, combattre des ennemis et des boss très divers (fourmilliers, singes, serpents, Kaa, Shere Khan ou encore le roi Louis... il y



JUNGLE BOSS

Plus on avance dans le jeu, plus les boss sont hard à éliminer. Le truc : amasser un max de pastèques.



d'années tout seul... Non, ce n'est pas un nouveau fait divers mais le décor du petit dernier de Virgin.



Le soleil se couche et nous offre un festival de couleurs. Mowgli doit ramasser le rubis à côté de lui.

à le choix), déjouer des pièges astucieux, et trouver la sortie, ce qui n'est pas toujours une mince affaire.

MAIS QUEL EST LE SECRET DE SA FORME ?

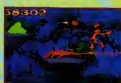
Mowgli a une pêche extraordinaire : il danse et jongle quand il n'est pas en train de sauter, courir ou grimper. Si certains tableaux sont assez semblables à ceux de la version MD, d'autres sont totalement différents. Parfois, le petit d'homme doit, pour accéder au level suivant, déplacer d'énormes rochers afin d'atteindre

LE LIVRE
DE LA JUNGLE

Pour atteindre certains endroits, Mowgli doit pousser une pierre et monter dessus.



Mowgli fait des rencontres étranges. Il faut qu'il soit toujours attentif pour éviter les ennemis.



Notre petit héros doit s'élancer dans les airs avec précision sans toucher la liane suivante. Question de vie ou de mort.

certains plates-formes. Astuce et docilité sont donc indispensables. Mowgli fait aussi des petits voyages à dos d'oiseau tropical (jamais en grève, eux !) dans des décors de rêve. Car les couleurs sont luxuriantes. Les graphismes sont d'une haute définition et l'animation proche du DA. En contrepartie la difficulté est assez élevée et la jouabilité parfois imprécise. Mais ces défauts sont assez minimes pour ne pas gâcher l'intérêt du jeu. Loh de là.

Mahalia,
Junglement vôtres.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

Voici le genre de promenade de santé que va effectuer Mowgli. Il doit juste éviter toutes sortes de bêtes et quelques plantes dangereuses. Un jeu d'enfant.



L'avis d'El Didou

Quoi ? Le Livre de la Jungle, un jeu difficile ? Non mais je rêve ! Mahalia est adorable, certes, mais la moiteur des nuits de ce doux mois de juillet a dû sérieusement perturber sa boîte à neurones. Parce que ce soft est tout sauf difficile, à moins bien sûr de jouer une main dans le dos et un foulard sur les yeux ! Les ennemis ne sont jamais en surmombre et les plates-formes se trouvent très accessibles. Faut avouer tout de

même que les boss sont coriaces au premier abord. Mais après quelques visites dans leur tanière, vous découvrez aisément leur talon d'Achille et la tactique infailible pour les exploser. Quant à la jouabilité, elle est simplement parfaite. On saute de liane en liane avec une aisance hallucinante et, au sol, Mowgli répond au doigt et à l'œil. Tout ça pour dire que Mahaliane, c'est pas la reine de la jungle. Le Livre de la Jungle, je l'aimais, je l'aime et je l'aimerai.

éditeur
VIRGIN

genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1

sauvegarde
NON
continue
3

difficulté
ASSEZ ÉLEVÉE
durée de vie
LONGUE

prix
40000

PLAYER FUN
81%

en résumé
C'est un jeu de plate-forme magnifique doté d'une réalisation exceptionnelle, bien qu'assez difficile, et d'une jouabilité pas toujours très précise.

GRAPHISME

La finition des traits est minutieuse, et les couleurs sont magnifiques sauf la nuit.

91%

ANIMATION

Mowgli exécute énormément de gestes, et ses mouvements sont fins et réalistes.

92%

SON

Les rythmes sont endiablés, les bruitsages très nombreux et assez sympathiques.

87%

JOUABILITÉ

Pas toujours très précise surtout lorsque l'on doit s'accrocher de liane en liane.

74%

CHOPLIFTER III



Choplifter est un ancêtre dont l'aura mythique perdure encore de nos jours. Vous comprendrez alors notre émotion,

Pour les personnes qui ne connaîtraient pas encore Choplifter, voici une brève description de son scénario.

Vous dirigez un petit hélico et vous vous en servez pour libérer des alliés, perdus en territoire ennemi. L'interaction est louable. Dommage qu'il lui

faille le support de la guerre..

Si le principe de Choplifter est simple, il est loin d'être simpliste. Il est néanmoins certain que vos réflexes seront davantage sollicités que votre sens de la réflexion. Vos déplacements s'effectuent à l'intérieur d'un scrolling horizontal où différents engins



C'EST SI SIMPLE

Pour un sauvetage réussi : détruire les bâtiments, atterrir près des otages libérés, les embarquer et les ramener.



le cœur plus que serré, devant une nouvelle version de ce jeu, revue et corrigée.



En ville, méfiez-vous autant des ennemis que du décor. En particulier, faites attention aux lignes électriques.

Ennemis, la plupart du temps posés au sol, vous prennent pour cible. Le but du jeu consiste alors à détruire les plus hargneux afin de ramasser tranquillement les alliés qui se trouvent à proximité. Posez-vous à côté d'eux et ils s'empresseront d'embarquer. Comme vous ne pouvez en déplacer que dix en même temps au maximum, les allers-retours avec votre base seront la plupart du temps indispensables. Pour vous aider à terminer vos missions (qui ne sont pas toujours faciles), différentes armes sont récupérables

CHOPLIFTER III

LA GROSSE ARTILLERIE

À la troisième mission de chaque niveau, vous rencontrez un énorme engin. Zigzaguez entre ses tirs et mettez la gomme pour en venir à bout.



Avant chaque mission, les objectifs sont visibles sur un écran. Négligemment installé dans votre fauteuil, vous aviez.

(roquettes, bombes...). N'hésitez pas à en abuser. Autre élément très important, les mécaniciens. Situés quelque part dans chaque niveau, ils réparent entièrement votre hélico, quels que soient les dégâts. Seulement attention, ils ne font ça qu'une seule fois.

Assez commun techniquement, Choplifter II profite néanmoins d'un principe éprouvé et procure un plaisir de jeu étonnant. Il n'y a rien de plus important.

Chris,

s'aide tout seul

(s'il fallait attendre le ciel...)



Droit au but

Il existe deux façons radicalement opposées de jouer à Choplifter.

La première, prise des perfectionnistes, consiste à faire le maximum pour compléter un niveau. Chaque ennemi rencontré doit être éliminé.

Et s'il réapparaît lorsque vous revenez au même endroit, ce n'est pas grave. Vous recommencerez autant de fois qu'il le faut. Encore plus important, les otages. Le perfectionniste ne peut pas

supporter l'idée de laisser un seul de ses équipiers en territoire ennemi. Il fera donc en sorte d'éviter de les exposer au danger (même s'il n'est pas directement responsable, il culpabilise) et mettra un point d'honneur à les ramener tous à la base. La seconde manière de faire, beaucoup moins contraignante, consiste tout simplement à se débrouiller pour ramasser le plus vite possible le nombre exact d'otages à libérer (et pas un de plus). Pas très pro mais très rigolo.

MER AGITÉE...

Le deuxième niveau vous voit envoler les flots. Attention aux canons des navires, meurtriers, et n'oubliez pas l'échelle de corde pour récupérer les otages isolés.

éditeur
OCEAN/SONY

genre
TIR
joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE
continue
OUI

difficulté
HONNÊTE
durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E

PLAYER FUZ
89%

en résumé

Un classique remis au goût du jour qui tirera des larmes de nostalgie et de déchirants soupirs aux plus vieux d'entre vous. Sniff...

GRAPHISME

C'est net, pas trop mal dessiné, mais on a déjà vu beaucoup mieux sur SNES.

79%

ANIMATION

Déplacements très fluides de l'hélico et de tous les sprites en général.

90%

SON

Les musiques s'écoulent sans déplaisir. Les bruitages sont efficaces.

77%

JOUABILITÉ

Les commandes répondent fort heureusement très bien. C'était indispensable.

90%

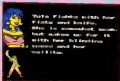
THE PIRATES OF DARK WATER



Dans un contexte médiéval-fantastique propice aux ébats guerriers, The Pirates of Dark Water vous invite à casser

rutile de s'étendre des lustres sur le scénario de Dark Water. Comme dans tous les jeux de ce genre, celui-ci joue un rôle très secondaire. Sachez simplement que vous avez la possibilité d'incarner trois personnages différents : Ren, un bel éphèbe athlétique aussi agile que

puissant, Tula, une délicieuse jeune femme extrêmement rapide, et enfin Izoz, un bon gros bauf comme on les aime qui frappe sans se poser de questions. C'est mon préféré. Dark Water est un jeu qui se déroule de façon basique. Une fois votre personnage à l'écran, il n'a plus qu'une



LES TROIS HÉROS

Voilà les principaux protagonistes du jeu : Ren, Izoz et Tula. Choisissez celui qui vous convient le mieux.



du monstre à chacun de vos pas. Le beat them up représente décidément un genre dont on ne se lasse pas.



Ici, un vilain saute à bas d'un dragon avec une grâce toute particulière. Dès sa réception, il va être bien accueilli.

Idée en tête : avancer sans répit à travers les différents stages en ne se laissant surtout pas retarder par la multitude de vilains qui le harcèlent constamment. Pour peu que l'on soit un tout petit peu borné, il est assez aisé de se mettre dans l'état d'esprit adéquat et d'y arriver (caractère bovin, laissez s'exprimer votre véritable nature). Pour ce faire, une palette assez conséquente de coups est mise à votre disposition (voir encadré). Du côté des méchants, on peut en compter une petite dizaine de spécifiques (des

THE PIRATES
OF DARK WATER

HARGNEUX LES BOSS!

Si, dans l'ensemble, Dark Water n'est pas un jeu trop difficile, il faut néanmoins vous méfier des boss de fin de niveau. Ils se révèlent souvent assez redoutables.



Dans un décor assez classique de style grec (ah ! ces colonnes qui s'élancent vers le ciel !), un chien enragé vous harcèle.

⊙ gros lards, des mecs très grands armés d'arcs ou bien d'épées... Astuce classique, on les voit souvent revenir habillés de couleurs différentes. Une façon désormais bien connue de faire croire que les ennemis sont plus nombreux qu'en réalité. Classique et sans surprises, Dark Water bénéficie néanmoins d'une réalisation de qualité. Il saura vous faire ressentir de grands frissons en vous autorisant à laisser libre cours à votre bestialité.

Chris,
nage en eaux troubles.

L'art de donner
les coups

À première vue, Dark Water ne propose pas une palette de mouvements hallucinante. On allume le jeu, on essaie les différentes touches pour voir un peu quels coups sortent, et on s'aperçoit qu'à part un coup d'épée et un coup de poing, il n'y a pas grand-chose. On s'y met donc davantage, pour réaliser que, en fait, les persos disposent de nombreux mouvements.

Ils peuvent courir et donner des coups d'épaule, sauter et retomber le pied en avant, attraper leurs ennemis et les projeter de diverses manières... Fin du fin, ils ont même la possibilité de parer les attaques adverses (appuyez sur les boutons L ou R). Tout le jeu étant basé sur d'éternels échanges de coups, disposer d'une palette conséquente se révèle très important. Ici, avec ce qui nous est proposé, les boumins en herbe pourront s'exprimer sans problèmes.

LUGUBRES SOUS-BOIS

Perdu sous les frondaisons d'une sombre forêt envahie par la brume (!), le décor vous met aussi mal à l'aise que tous les ennemis qui vous tombent dessus.

GRAPHISME

Dessins vraiment réussis et couleurs particulièrement bien choisis.

89%

ANIMATION

Déplacements fluides des ennemis lorsqu'ils se prennent un coup et volent.

85%

SON

Bruitages et musiques tiennent la route. L'ambiance sonore est sans surprise.

80%

JOUABILITÉ

Pas de problèmes. Les commandes répondent correctement et les coups pleuvent.

80%

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

en résumé

Un jeu aussi classique que bien réalisé. Le style beat them up ne va pas très loin, mais bon, une fois de temps en temps...

80

THE CHAOS ENGINE

The Chaos Engine sort des sentiers battus en proposant une nouvelle approche du beat them up.

En fait, pas si nouvelle que ça puisqu'en revenant à un vieux concept : celui de Gauntlet.



C'est fou ce que les apparences peuvent être trompeuses. De prime abord, on a l'impression de se retrouver en présence du énème clone de la borne d'arcade Commando ou, plus récemment, de Total Carnage sur console. Et pourtant il n'en est rien. Comment un jeu futuriste tel que The Chaos Engine peut-il être comparé à l'ambiance médiévale-fantastique de Gauntlet ? Voyons cela en détail.

PAS SI BOURRIN QUE CA

Vous dirigez deux mercenaires dont la mission consiste à réparer les dégâts causés par une machine influant sur le temps et la matière.

Jouer à deux en solitaire

Que vous décidiez de jouer seul ou avec un de vos camarades, vous devez impérativement sélectionner deux personnages parmi les six proposés au début du jeu. À plusieurs, pas de surprise : les héros progressent simultanément en se répartissant les tâches et les bonus.

C'est en solitaire que The Chaos Engine se démarque des autres jeux grâce à une idée plutôt originale. En effet, pendant que vous dirigez votre personnage, la console se charge de gérer votre coéquipier.

Malheureusement, ce dernier fait plutôt office de figurant sauf lorsqu'il s'agit de se ruier sur certaines options telles que le « power up », par exemple. Toutefois, lorsque celui-ci décide d'intervenir, il fait alors preuve d'une adresse redoutable.



L'ouverture de la sortie se produit lorsque vous êtes parvenu à détruire tous les pygmes du niveau.

The Chaos Engine est constitué de seize niveaux représentés en vue aérienne. À chaque tableau, la tâche de vos héros consiste à trouver et détruire des espèces de pygmes afin d'ouvrir la sortie menant au niveau suivant. Durant leur progression, les mercenaires doivent exterminer des cohortes d'aliens tout en collectant un maximum d'argent et de bonus



Le mercenaire tente une percée à l'aide de son arme spéciale pendant que le marine couvre leurs arrières.

(power up, l'up, armes spéciales, etc). Enfin, tous les deux niveaux, l'argent collecté permet d'augmenter leurs caractéristiques et armement.

Si tout cela n'a rien de vraiment exceptionnel, la phase de recherche prenant près de la moitié du temps de jeu l'est plus. En effet, les niveaux



Lorsque vous collectez l'option d'affichage du plan, analysez-le minutieusement, dans ses moindres détails.



Avant de sélectionner vos deux personnages, n'oubliez pas à consulter leurs fiches signalétiques.

Megadrive THE CHAOS ENGINE

éditeur
MICROPROSE

genre
TIR/RECHERCHE
joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
MOT DE PASSE
continue
NON

difficulté
AU SECOURS!
durée de vie
INTERESSANTE

prix
A B C D E F

PLAYER FUL
95%

en résumé

The Chaos Engine est un savant mélange de tir et de recherche, très réussi mais destiné aux bons joueurs.



Votre puissance de feu s'accroît à mesure que vous collectez les options « power up ».



Les pourcentages des bonus collectés permettent de voir si vous avez trouvé toutes les zones secrètes.

regorgent de zones secrètes qui sont en fait de véritables salles au trésor. En les découvrant, vous augmentez sensiblement votre espérance de vie, plutôt courte à la base. Bien que le scrolling un petit peu saccadé tempère mon enthousiasme, la réalisation globale est incroyable et l'atmosphère parfois bien oppressante.

D'une difficulté sans pareil, The Chaos Engine n'est pas à mettre entre les mains des « pâtes » joueurs, sous peine de crise de nerfs.

Wolfen

GRAPHISME

Les sprites et les décors sont vraiment accrocheurs.

88%

ANIMATION

L'animation des sprites est irréprochable. Dommage que le scrolling soit saccadé.

79%

SON

Si vous aimez la techno, vous apprécierez certainement la bande-son.

80%

JOUABILITE

Remarquable — vu la difficulté, c'était indispensable.

92%

MERCENARY

THE MERCENARY IS A
TACTICAL ACTION
GAME THAT TESTS
YOUR SKILLS IN
THE MOST
DANGEROUS
SITUATIONS.

BAIGEND

WHEN YOU
ARE IN THE
MIDDLE OF
A BATTLE,
YOU WILL
NEED TO
STAY CALM
AND
FOCUS ON
YOUR
TARGETS.

GENTLEMAN

A GENTLEMAN
IS A MAN OF
TASTE AND
CLASS. HE
KNOWS HOW
TO BE
POLITE AND
ELEGANT
IN ANY
SITUATION.

NAVY

THE NAVY IS
A BRANCH OF
THE ARMED
FORCES THAT
OPERATES ON
THE SEA. IT
IS RESPONSIBLE
FOR THE
PROTECTION
OF OUR
SHIPPING
LINES AND
THE
SECURITY
OF OUR
WATERS.

THUG

THUGS ARE
PEOPLE WHO
ARE INVOLVED
IN CRIMINAL
ACTS. THEY
ARE
USUALLY
ASSOCIATED
WITH
VIOLENCE
AND
LAW
VIOLATION.

SCIENTIST

THE SCIENTIST IS
A PERSON WHO
IS INVOLVED
IN RESEARCH
AND
DISCOVERIES.
HE USES
HIS
KNOWLEDGE
TO
IMPROVE
OUR
LIVES AND
UNDERSTAND
THE
MYSTERIES
OF THE
UNIVERSE.

LES SIX MERCENAIRES

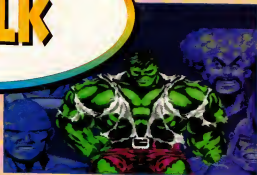
Les concepteurs ont eu la bonne idée d'intégrer quelques notions de jeux de rôle. En effet, les six personnages disposent de caractéristiques physiques et morales différentes qui évoluent en cours de partie.



Tous les deux niveaux, vous pouvez augmenter les caractéristiques de vos personnages.

HULK

Les héros de l'univers
Marvel aiment
décidément beaucoup
la Megadrive.
Après les X-Men
et Spiderman,



Vous le savez tous, Hulk est gentil. Très musclé, mais gentil! (demandez à sa mère). Il n'est donc pas étonnant de le retrouver dans un scénario « à la mode-moi le ruzard » (comme dans les BD). Par contre, on pouvait s'attendre à un bête jeu de baston,

genre Final Fight. Eh bien non, Hulk est également un jeu de plate-forme. Notre héros doit donc trouver le chemin menant au boss, qui lui donnera les infos nécessaires à la poursuite de sa mission. Cela ne se fera pas sans escarmouches, les boss ayant les moyens de se payer une petite



RESTE CALME, HULK!

Admirez sa transformation quand son énergie est suffisante et qu'un adversaire vient le gratter là où ça le démange.



voici que déboulent
les aventures du
géant vert. Mais non!
pas le marchand
de maïs, Hulk,
l'incroyable Hulk.



Hum, hum... mieux éviter d'énerver Hulk, vu la facilité avec laquelle il porte ce rocher.

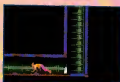
armée personnelle (malgré leurs échecs à répétition). La résistance des soldats est d'ailleurs étonnante. Il faut les frapper environ quatre fois pour qu'ils meurent (pas très réaliste vu la puissance du monstre). Les décors sont aussi truffés de pièges : pics acérés, statues cracheuses de feu... les dangers sont multiples.

HÉ ! J'SUIS PAS QU'UN GROS BCEUF !

Le côté baston, il faut l'avouer, est un peu répétitif. Par contre, Hulk possède de son côté exploration qui lui apporte

INSÉPARABLES !

Vous le savez tous : Hulk est l'alter ego de Bruce Banner. Pourtant, même si Bruce est bien plus faible que Hulk, lui seul peut s'introduire dans certains couloirs.



éditeur
US GOLD

genre
PLATE-FORME
joueur(s)

1

sauvegarde
NON
continue

3

difficulté
MOYENNE
durée de vie
MOYENNE

prix
80 000 000

PLAYER FUN
80%

en résumé

Hulk est un peu rebutant au premier abord. Mais après quelques instants, on découvre un jeu plaisant, voire attirant. En tout cas, moi, j'aime.

78%

75

70

65

60

55

50

une profondeur plus profonde (1). Ainsi, il vous faudra revenir régulièrement sur vos pas afin de déclencher un mécanisme qui ouvrira l'accès à un autre interrupteur. Dommage qu'on puisse reprocher à Hulk ses décors trop dépouillés et un certain manque de fidélité à la BD (mais qui s'en soucie vraiment ?). Mais bon, j'arrête de mégoter. Hulk est un jeu prenant qui saura vous retenir devant votre Megadrive une fois la première impression passée.

Megadeth,
marron et pas vert.

Superbe uppercut, je comprends mieux l'expression « avoir la main verte ». Qui veut faire du jardinage avec moi ?

BOUH ! PAS BEAUX, LES BOSS !

Il sont réellement horribles. Regardez Abomination, qui mérite bien son nom, ou encore le Rhino, qui a un carreau au seul petit que sa force est grande.



retrouver l'ambiance des BD. Avec ce héros, on ne pouvait évidemment pas échapper à un certain côté baston. Pour l'occasion, on est servi. Le géant vert joue de ses muscles volumineux avec une brutalité qui fait plaisir. Mais ça ne va pas plus loin. Et puis la réalisation est loin d'être démente. Si l'intérêt n'est pas franchement au rendez-vous, qu'on offre au moins à nos petits yeux avides des graphismes et des musiques hors du commun. C'est là la moindre des choses pour se consoler.

L'avis de Christouille

Mouais, je suis loin d'être convaincu, moi. Pourtant, l'adorable poupon émeraude qu'est Hulk a bercé les tendres années de mon enfance. Mollement installé dans mon lit (un endroit que je privilégie encore), je me plongeais dans les BD Marvel avec un appétit féroce et une envie de lire intarissable. Et puis voici Hulk, le jeu, et je n'ai pas vraiment l'impression de

GRAPHISME

Dommage que seul le sprite de Hulk soit réellement bien dessiné.

70%

ANIMATION

C'est propre, pas fabuleux, mais propre. Que demander de plus ? me direz-vous.

80%

SON

On a vu mieux mais c'est tout de même sympa et surtout pas trop lassant.

70%

JOUABILITÉ

Etrange au début, mais, à la longue, on finit par s'y faire.

75%

BATTLECORPS

Mega CD



Ah ! (Satisfaction intense.) Enfin un jeu développé spécifiquement pour le Mega CD. Prenez les commandes d'un char futuriste dans un environnement 3D. Surprise, le Mega CD dévaille son mode 7.

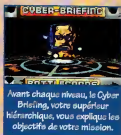
La première difficulté de Battle Corps consiste à lui trouver un qualificatif. En effet, à mi-chemin entre la simulation de robot géant futuriste et le shoot them up, le jeu le plus proche de Battle Corps serait Corporation sur Megadrive. À une différence tout de même, Corporation est réalisé en 3D sur des surfaces planes tandis que le cas qui nous intéresse aujourd'hui repose intégralement sur le mode 7.

PAIX, AMOUR ET... DESTRUCTION

Lorsque vous lancez Battle Corps, une superbe musique bien planante vous accueille, qui vous accompagnera

Quand le Mega CD sort le grand jeu

On ignore trop souvent que le Mega CD n'est pas qu'un banal lecteur de CD-Rom. Afin de répondre à la Super Nintendo, Sega a en effet doté son périphérique de chips lui permettant de réaliser le même genre d'effets spéciaux que le célèbre mode 7 de la voisine d'en face. Le Mega CD va même plus loin que son modèle puisqu'il peut à la fois effectuer des zooms sur le décor et sur les sprites, opération impossible à réaliser sur Super Nintendo à moins de recourir à des astuces de programmation tirées par les cheveux. Hélas, le plus souvent, ces possibilités sont complètement sous-exploitées par les programmeurs. Seuls les Anglais de Core Design semblent se soucier d'utiliser un tant soit peu les possibilités de la bécane en matière de 3D. Jaguar XJ-220 et Thunderhawk avaient ouvert le tir. Battle Corps puis bientôt Soulstar ou BC Racer contribueront à les sacrer rois de ce mode si impressionnant mais si mal exploité.



Avant chaque niveau, le Cyber Briefing, votre supérieur hiérarchique, vous explique les objectifs de votre mission.

2 tout au long du jeu. On est loin de l'insupportable techno de la plupart des jeux actuels. Ensuite, on s'en prend plein les mirettes avec un écran de sélection de personnages agrémenté de superbes rotations hard. On arrive enfin à la phase action. Votre robot de combat se manipe comme un char. Cast-à-air que, indépendamment de votre



Lorsque vous tirez sur ces petites tourelles orange, de nouvelles zones d'investigation s'ouvrent à vous.

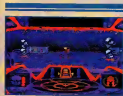
direction de déplacement, vous pouvez effectuer des rotations latérales et/ou changer l'inclinaison de vos canons. Et puisqu'on parle de l'armement, signalons que celui-ci est constitué de cinq armes différentes allant d'un canon de faible calibre à des missiles à tête chercheuse.



Le scanner (en haut à droite de l'écran) vous donne une estimation de la physiologie du terrain.



Les boss sont très impressionnants. Gardez votre sang-froid et essayez de trouver leur talon d'Achille.



Sur l'écran de sélection du personnage, vous disposez également d'une option « select stage ».



Impressionnant n'est-ce pas ? Ce ne sont pourtant que des petites à deux roues.

- Vous évoluez dans des tableaux peuplés d'ennemis robotisés. Un radar situé sous la fenêtre de vue vous aide à chercher et détruire le boss de chaque niveau. Précision inutile : les tableaux sont loin d'être linéaires. Il s'agit de vrais labyrinthes dans lesquels il faut vous frayer un chemin et trouver des passages secrets. Assez

difficile mais très jouable, Battlecorps est un véritable jeu de massacre qui nécessite un sang-froid à toute épreuve.

Wolfen

LES DIFFÉRENTS ENVIRONNEMENTS

Les treize niveaux où évolue votre engin de mort se caractérisent par des décors somptueux. Grâce au « select stage », vous pourrez les admirer dès les dépars, mais, vu la difficulté, commencez par le début.



Les deux éclairés sont en fait des champs magnétiques. Vous devez les désactiver pour pouvoir passer.

éditeur
CORE DESIGN

genre
DESTRUCTION DE MASSE
joueur(s)
1

sauvegarde
NON
continue
INFINI

difficulté
BALEZE
durée de vie
ASSEZ LONGUE

prix
MÉDÉE

PLAYER FUZ
88%

en résumé
Battlecorps n'est pas aussi bourrin qu'il y paraît. Alliant combat et recherche, les amateurs d'action réfléchie atteindront le nirvana.

GRAPHISME

Les graphismes auraient pu être plus riches en couleurs.

85%

ANIMATION

Cette fois, le Mega CD s'arrache les tripes. C'est à tomber par terre.

97%

SON

Battlecorps mérite d'être acheté rien que pour ses musiques.

98%

JOUABILITÉ

La jouabilité est vraiment exempte de tout reproche.

95%

JURASSIC PARK

Mega CD

10:02:09

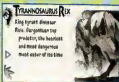


L'évocation du titre «Jurassic Park» ne provoque plus tout à fait l'émotion d'il y a quelques mois. Et pourtant,

Avant toute chose, une petite précision. Jurassic Park est un film que je n'ai pas vu. Et j'en suis fier... Je me suis dit qu'il fallait résister à la vague médiatique qui a sévi l'année dernière. D'un autre côté, je suis maintenant assez gêné pour faire des parallèles

entre le jeu et le long métrage. Bah, tant pis, il y a des choses plus graves dans la vie (devrait pas écrire ses tests en mode « pilotage automatique », Chris)!

Tout commence alors que votre hélicoptère se crashe. Première surprise, vous pouvez tourner sur vous-même



ENCYCLOPÉDIQUE

Consultez une des nombreuses boîtes vidéo. Un scientifique vous parlera alors (en anglais) du dinosaure concerné.



un nouveau jeu tiré du film voit le jour. Cette fois, c'est un jeu d'aventure.



Voilà la salle principale du centre pour visiteurs du parc. Ici, une squelette de dinosaure. Les vrais sont au Jurassic.

selon un panoramique à 360°. Voilà une caractéristique intéressante et originale. Côté interface utilisateur, vous dirigez un petit curseur n'importe où sur l'écran. Lorsqu'il se transforme en main, c'est que vous pouvez agir sur un élément du décor (genre abattre un arbre mort) ou bien ramasser un objet. Ceux-ci, que vous accumulez au fur et à mesure de votre avancée, vont vous servir à différents endroits. Une carte vous sert à ouvrir une porte, des torcheles vous permettent de forcer une caisse (dans laquelle vous trouvez un radar)

FUILLEZ, CREUSEZ, CHERCHEZ...

Examinez tous les éléments du décor. Vous découvrirez de temps en temps des objets bien utiles. Ici, l'exhumation d'un laissez-passer.



Cet ordinateur vous permet de communiquer avec des personnes de l'extérieur. Toute aide est la bienvenue.



Un véritable bond en arrière

Jurassic Park est un jeu qui me donne vraiment l'impression de revivre une époque révolue, et ce pour deux raisons. La première — la plus évidente — c'est bien sûr à cause des dinosaures. Chacun sait que ces bestioles ont vécu il y a des millions d'années et qu'elles n'existent plus maintenant (genre le mec qui vous apprend quelque chose). La deuxième raison, plus subtile, c'est que ce jeu

d'aventure fait inévitablement penser aux premiers du genre qui existaient sur micro. Tenez, après avoir vu Jurassic Park, j'ai jeté un coup d'œil ému vers mon vieux CPC (au chômage technique depuis un petit moment) et j'ai repensé, les larmes aux yeux, à des titres comme Oxphar, 5ram ou bien Qin. Qui s'en souvient encore ? Dans un passé plus récent, des jeux comme Lost in Time, sur PC, utilisaient le même procédé. Comme quoi la recette a été maintes fois éprouvée...

qui vous sert encore à autre chose...). Le jeu se résume à une succession d'actions logiques qu'il faut effectuer aux bons moments. Pas très beau (quelques scènes vidéo sont tout de même réussies), Jurassic Park bénéficie toutefois d'une atmosphère incomparable. Les dinosaures croisent votre chemin en rugissant, des bornes vidéo vous décrivent leurs caractéristiques (voir encadré...). En fait, l'aventure sert de prétexte à la visite d'un zoo bien particulier.

Chris,

vient de prendre un sacré coup de vieux.

PANORAMIQUE

Voilà le plan complet d'un endroit de Jurassic Park. Les tableaux sont complètement statiques. Heureusement que des dinosaures les traversent de temps en temps.

GRAPHISME

L'aspect bon cotele le très mauvais. Le manque de couleurs se fait sentir.

73%

ANIMATION

Les dinosaures se déplacent sans trop de grâce. Mais c'est presque normal.

75%

SON

Le CD est heureusement exploité. Les bruits d'ambiance sont saisissants.

90%

JOUABILITÉ

Le paddle est intelligemment utilisé. Seul problème : la lenteur du scroll.

85%

Mega CD JURASSIC PARK

éditeur

SEGA

genre

AVENTURE

joueur(s)

1

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

MOYENNE

durée de vie

QUELQUES JOURS

prix

100 P 110

PLAYER FUN
85%

en résumé

Un jeu curieux, bizarrement réalisé mais loin d'être inintéressant. Le concept mériterait d'être mieux exploité.

WORLD HEROES 2 JET

Neo Geo

Derrière des jeux comme Fatal Fury ou Art of Fighting, il existe un outsider qui n'a jamais vraiment su faire ses preuves : World Heroes. Mais cette fois, il nous étonne...

On peut le dire, les deux premiers épisodes de World Heroes n'étaient franchement pas terribles. En regard des autres jeux du genre existant sur Neo Geo (et la concurrence est dure), il ne s'est jamais vraiment présenté en hit incontournable. Et puis le temps passe, le temps lasse. À voir les copyrights sur la cartouche, il semblerait que, pour ce volet, ADK (concepteur du jeu original) ait reçu l'aide de SNK. Des types qui connaissent bien la Neo Geo puisque ce sont eux qui l'ont fabriquée ! La jouabilité a été révisée, de notables améliorations apportées, et voilà un nouveau World Heroes 2 auquel s'associe le

QUAND ON VEUT, ON PEUT

Les améliorations apportées à ce nouvel épisode de World Heroes sont évidentes. Première grosse surprise, il y a seize personnages (dix-sept si on compte le dernier boss). Ça n'est pas rien.

Bon, alors c'est vrai que, dans le lot, il s'en trouve quelques-uns qui sont vraiment craignos (je ne citerai pas de noms), mais tout de même, ça offre un sacré choix. Question détails appréciables, il faut noter que chaque perso peut être paré de trois couleurs différentes.

Dans le même genre, sachez que leurs mimiques se transforment au gré de la victoire... ou de la défaite. Ça n'a peut-être pas l'air très important, mais ça compte. Enfin, les combats bénéficient d'originalités variées : les tirs peuvent être retournés à l'envoyeur, deux adversaires qui se portent un coup en même temps annulent mutuellement leur attaque et — très rusé — un joueur peut faire semblant d'être sonné pour mieux surprendre son adversaire.



Muscle Power, bourrin d'une t'âme, se révèle redoutable au corps à corps... Hanzou, douloirusement, le découvre.

mot Jet (Super, Special, Turbo et Prime étaient déjà pris). Résultat : un jeu de baston (enfin) correct.

C'EST PAS FINI D'VOUS BATT' ?

World Heroes 2 Jet réunit tous les ingrédients nécessaires à un bon jeu de baston. Les personnages sont multiples et disposent de nombreux pouvoirs spéciaux (jusqu'à sept !).



Mode « select ». La case de gauche vous invite à participer au tournoi, celle de droite à des matchs d'exhibition.

des scènes animées égayent les moments « creux », des enchaînements sont réalisables (« Ouf ! » des puristes). Pas mal du tout.

Le tournoi est plutôt original. Vous traversez plusieurs stages où vous attendent chaque fois trois adversaires. Vous devez en battre au



Fiuma wine ! Fao très galant, il laisse Ryoko sur le carreau et se pavane fièrement sous les spotlights.



Pompa, grâce à l'allongée de ses bras, est capable de tenir l'imprimé qui à distance. Quand en plus elle est enflammée...

Neo Geo WORLD HEROES 2 JET



2 moins deux. Quinze personnages plus tard, vous vous retrouvez enfin devant le boss et ses deux frères. Si ces derniers sont encore prenables, le last villain l'est beaucoup moins. Enorme brute du nom de Zeus, il vous estourbit en un tournemain. Vous savez maintenant que le nouveau World Heroes, encore loin d'un

Fatal Fury Special (au hasard), mérite l'appellation de « pur jeu de combat ». Comme quoi quand on y croit...

Chris,
aspire à l'empyrée.

JOLIES Z'IMAGES !

Entre chaque combat, de nombreuses scènes (animées ou non) viennent égayer le jeu. Si elles ne sont pas indispensables, leur présence apporte un plus indéniable. Ainsi, voir arriver sur vous trois brutes qui veulent vous faire la peau, c'est quelque chose !



Bonus stage. Un taureau furieux fonce sur vous à toute vitesse et c'est à vous de le stopper net. Ici, c'est raté...

- éditeur
SNK/ADK
- genre
VIOLENT
- joueur(s)
1 OU 2
- sauvegarde
MEMORYCARD
continue
3
- difficulté
MODIFIABLE
- durée de vie
LONGUE
- prix
A B C D E

PLAYER FUN
89%

en résumé

World Heroes se bonifie avec le temps. Ce troisième volet, réalisé avec soin, rattrape deux épisodes qui nous avaient laissés de marbre.

GRAPHISME

Personnages réussis et décors de qualité. Mais ce n'est pas parfait...

90%

ANIMATION

Ça bouge bien, vite et sans ralentissements. Bravo, bel effort.

90%

SON

Voix dignes excellentes mais musiques souvent quelconques.

80%

JOUABILITE

Formidable à deux, elle se révèle plus discutable contre l'ordinateur.

85%

86%

80

75

70

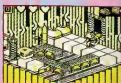
65

60

55

50

MONSTER MAX



Outre les nombreuses options, certains mécanismes vous permettent d'agir sur votre environnement.

Alors que seules les NES et Super NES, avec respectivement Solstice et Equinox, disposaient de ce type de jeu, c'est maintenant au tour de la Game Boy avec Monster Max.

Au pays des monstres, la musique vient d'être déclarée hors la loi. Max, guitariste de rock à ses heures, refuse de se soumettre à un tel décret. Il décide de détruire le tyran et restaurer les vraies valeurs. Tout comme dans Solstice et Equinox, le héros évolue dans un environnement en 3D isométrique et doit récolter des objets qu'il utilisera à des endroits précis. Rude tâche en perspective...

NO SEX, NO DRUG BUT ROCK'N ROLL!

L'Académie d'entraînement des héros, cadre de votre aventure, est constituée de dix étages qui

Un menu d'aides bienvenu

En plus de la difficulté inhérente à la 3D isométrique, il convient également de se familiariser avec les différents objets et les éléments mobiles du décor. Max peut porter au maximum deux objets à la fois, et ce pour une durée illimitée. Si, dans la plupart des salles, le héros possède aussi la faculté de déplacer certains éléments du décor, en aucun cas il ne peut quitter la pièce avec.

Au début, il n'est pas toujours évident de comprendre l'utilisation des objets. Mais heureusement, les programmeurs ont prévu une option réunissant tous les objets sur un seul écran. En cliquant sur l'un d'eux, un texte en français de quelques lignes vous fait un petit topo sur la façon de les employer.



comprennent chacun trois épreuves. Le but de vos missions consiste à détruire un monstre ou à découvrir un objet particulier. À chaque succès, vous empochez une certaine somme d'argent qui vous permet de payer le droit de passage à l'étage suivant. Avec ces 29 épreuves (pas une de moins) et une difficulté incroyable, autant vous dire que vous n'êtes pas



Lorsque Max estime que vous risquez une surchauffe de neurones, il vous encourage avec quelques riffs de guitare.

au bout de vos peines. Toutefois, signalons que la traduction de l'intégralité des textes — en plus ou moins bon français — permet au moins une bonne compréhension des missions qui vous sont assignées. Côté réalisation, on se demande comment « ils » ont fait. Rien ne



Vous disposez d'un niveau d'entraînement pour vous familiariser avec l'esprit de jeu.



Avant chaque épreuve, consultez l'ordinateur afin de connaître votre mission exacte.

Game Boy MONSTER MAX

éditeur

TITUS

genre

PRISE DE TÊTE
joueur(s)

1

sauvegarde

MOT DE PASSE
continue

NON

difficulté

POLYTECHNIQUE

durée de vie

1 ANNEE MARSISSE

prix

●●●●●●●●●●

PLAYER FUZ
90

en résumé

Très bien réalisé, **Monster Max** est un jeu d'adresse et de réflexion qui laissera son empreinte dans l'histoire de la portable.



L'option « champ de force » permet à Max de s'informar dans une coquille indestructible. En contrepartie, il ne peut plus bouger.



À chaque épreuve réussie une riposte une somme d'argent permettant de payer l'accès au niveau suivant.

manque, que ce soit l'ambiance pesante soutenue par une musique de circonstance ou encore la richesse dont le jeu est doté. D'une jouabilité exemplaire, on ne peut qu'être séduit par autant d'atouts.

Cela dit, il convient de préciser que l'absence de scrolling est parfois source de fausses manœuvres, très

énervantes. Bref, vous l'aurez compris, **Monster Max** est une cartouche qui n'est pas destinée aux piteux joueurs.

Monster Wolf

GRAPHISME

Pas terrible. Mais de toute façon, l'intérêt ne réside pas dans le graphisme.

70

ANIMATION

Rien à dire, si ce n'est l'absence de scrolling dans les grandes salles.

79

SON

Vu la durée de vie du jeu, la bande-son devient inévitablement saillante.

80

JOUABILITE

Bien que la prise en main soit longue, **Monster Max** est très jouable.

92



L'ACADÉMIE D'ENTRAÎNEMENT

Le stage de formation à la profession de héros comprend une trentaine d'épreuves sur dix niveaux. Évidemment, il n'y a pas trente décors, mais ceux-ci sont assez variés pour ne pas lasser.



Vous êtes assailli d'un smog de carte automatique jusqu'à découvrir l'option « map » qui révèle l'intégralité du niveau.

100
95
90
85
80
75
70
65
60
55
50

ITCHY ET SCRATCHY

Lorsque les héros favoris de Bart Simpson se mettent au golf, cela promet un résultat corrosif et détonnant ! En route donc pour un jeu de plate-forme déliant où l'humour est roi.



Scratchy, le chat le plus rigolo de la terre, décide d'entamer ce doux mois de juillet par une petite partie de golf. Mais bien évidemment, cette maudite souris d'Itchy va lui mettre des bâtons dans les trous. Pour ceux qui ne connaissent pas les joies du golf, rappelons le principe de ce jeu élitiste où porter un pantalon bien voyant à gros carreaux n'est pas laid, mais il comble classe ! Vous devez faire tomber votre petite balle dans un trou en un nombre réduit de coups. Au début du parcours, on vous indique le par, et une fois votre balle rentrée, on note le nombre de coups joués. Si cela dépasse le par, vous

L'avis de l'abbé Tonneuse

Acclamer aurait-il signé un pacte avec le diable ? Devant tant de violence, je reste abasourdi ! Bien des châtiments corporels ont dû être nécessaires pour rendre ces deux créations divines aussi agressives. Je n'ai jamais vu Nocondom (c'est mon chat) poursuivre une souris avec une batte de base-ball. Et du reste, jamais les petites souris qui ont élu domicile dans l'humble chapelle que j'habite n'ont décapité mon brave matou à la tronçonneuse. J'ai bien déconseillé au petit Jean-Bernard de La Murette la pratique de ce type de jeu. Je lui ai même proposé après les vêpres de l'initier à mon jeu favori. Mais cette partie de mikado ne l'a pas convaincu et c'est en toute hâte qu'il a replongé le nez dans sa Game Boy, pour exterminer à coups de hache le doux minois du rongeur. Béni soit l'éditeur qui sortira un Pac Man ecclésiastique dont le but sera de collecter des hosties... Paix, amour et chocolat — et n'oubliez pas le tronc en sortant.



C'est déjà humiliant de se faire « destroyer », quand on plus Itchy se gaussa de vous, c'est à s'arracher les cheveux !

êtes pénalisé par des points supplémentaires sur votre fiche, le but étant d'en avoir le moins possible...

JE TROUVAIS LE GOLF RASOIR !

Mais Itchy n'a qu'un bêtin rapport avec une bête simulation de golf. D'abord, l'action se déroule dans des labyrinthes truffés d'obstacles qui entraveront la route de votre balle.



Comme dans tout bon jeu qui se respecte, vous trouverez des vies cachées. Cherchez-les dès le début du stage.

Mieux vaut faire un petit tour en éclaircir avant de lancer sa balle n'importe où. Cela vous permettra de ne pas la perdre et de réduire le nombre de vos coups. Et puis surtout, il y a Itchy qui se creuse le ciboulot pour entraver au mieux votre progression. Munie d'armes en tout



On retrouve bien là le délire du monde simpoien avec ce poisson à trois yeux. Il est fou, ce Matt Groening !



Le clown Krusty est de ter u ainsi pour ce stage. Méfiez-vous de sa langue, elle repousse votre balle.

Game Boy ITCHY ET SCRATCHY

éditeur
ACCLAIM

genre
PLATE-FORME
joueur(s)
1

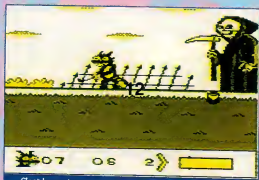
sauvegarde
NON
continue
2

difficulté
LONGUE
duree de vic
LONGUE

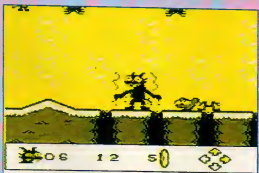
prix
A B C D E

PLAYER FUN
90%

100
95
90
89%
80
75
70
65
60
55
50



C'est la mort en personne qui vous attend au dernier trou de ce niveau. Morbide, ce jeu, vous trouvez pas ?



La totale, Scratchy vient de se faire griller le putage et Itchy a perdu la tête d'un coup de frisbee. C'est beau l'amour !

2) genre, cette maudite souris va se faire une joie de vous tracter... Vous n'êtes cependant pas obligés de subir cette avanle ! Mettez-lui quelques coups de club sur la tête ou, mieux, éclatez-la définitivement avec la batte, le frisbee ou le marteau. En conclusion, on obtient un jeu doté d'une très belle réalisation et d'un

intérêt certain, tant il est drôle et original. Bravo aux petits gars d'Acclaim !

El Didou,
déteste toutes les souris toons.

GRAPHISME

Du 100 % Matt Groening. Les persos sont identiques à ceux du DA de Bart.

80%

ANIMATION

L'ensemble est fluide et on ne rencontre aucun ralentissement.

80%

SON

L'option qui vous permet de supprimer la musique est la bienvenue.

70%

JOUABILITE

Scratchy se manipule sans problème. C'est un véritable plaisir...

80%

GORE À SOUHAIT !

Une chose est sûre : Itchy et Scratchy ne font pas dans la dentelle. Ils se zigouillent à tout va et de façon radicale.

Les armes et les coups qu'elles portent sont dignes des plus grands films d'horreur. Et comme tout bon film gore, c'est à mourir de rire...



Utilisez la bascule pour faire grimper votre balle au niveau supérieur. Cherchez ensuite le moyen de la retrouver.

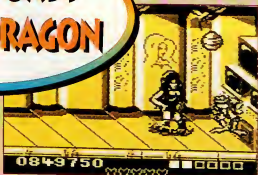
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Game Boy

Deux Lee, ça repose trois Toads

L'association des Toads et des Lee est-elle équitable, dans la mesure où la cartouche serait à moitié un Battletoads et à moitié un Double Dragon ? Eh bien non, ce sont les Toads qui dominent l'esprit du jeu !

On le devine dès le titre et le scénario. Cela se retrouve aussi dans l'action. Celle-ci, contrairement à celle de Double Dragon, et comme dans tout Battletoads, n'est pas axée à 100 % sur la bagarre. Les coups y sont plus limités que dans un Double Dragon, et sont marrants comme dans un Battletoads. Mais pourquoi, alors, avoir inclus les Lee ? Outre plusieurs emprunts intéressants (tels les dynamites, les grillages, etc.), il s'agit de disposer de personnages supplémentaires, avec des attaques différentes... le fait qu'ils viennent d'un autre jeu est un « plus » sympa.



Suite à ses nombreux échecs de conquête de la Terre, la reine Noire a décidé de lancer une vaste offensive à partir d'un immense vaisseau spatial. Face au danger, les Toads font appel aux frères Lee afin de stopper la dangereuse invasion.

Commençons donc par identifier tous ces héros ! Les Toads sont, en bon français, des crapauds ! On les a retrouvés dans plusieurs jeux sur diverses consoles. Ces grenouilles acrobates répondent au nom de Pimolo, Rash, et Zitz. Quant aux inséparables frères Lee (Jimmy et Billy), experts en arts martiaux, ce sont deux êtres... humains. Leur dévotion leur a valu le titre de Double Dragon (en référence à Bruce Lee). C'est donc dans des jeux nommés Double Dragon 1, 2, 3 et 4 qu'on retrouve leurs aventures en arcade et sur consoles. Encore une fois, nos amis vont surtout faire usage de leurs poings ! Lee

A BOBO LE BOSS !

Voici les trois premiers boss : Abobo, le grand Noir de DD — style Megadeth —, Blag le gros rat ennemi juré des Toads, et Roper, bien mauvais joueur. Une technique efficace pour les vaincre : courir puis frapper (ce qui les éloigne), se dégager vite et recommencer.

En effet, le corps à corps leur est plus profitable !



Hum, je suis accroché aux grillons tel Rambo ! Vous me frapper que je prenne mon pied... et vous le balance dans la tronche !

Game Boy
BATTLETOADS
DOUBLE DRAGON



Voilà qu'une « @@@ » en cuir fouette Zitz ! Celui-ci réplique par une série de droites, puis lui botte les fesses, et enfin lui tire les cheveux. Chauda relation sado-crapaud !



Les frères Les sont vraiment les champions du bâton ! Les ennemis doivent absolument s'enfoncer ça dans le crâne sous peine de disparaître !



Voilà encore quelques coups de nos pas très fair-play amis : courir puis donner un méchant coup d'boule, frapper un homme à terre, et écraser les mains pour faire lâcher prise !



Séquence exploration maintenant avec une scène en moto, une sortie dans l'espace et une sortie... en rappel, si je me souviens bien.

coups de base sont limités : soit on court et Ton termine en balançant un méchant coup, soit on assène une série de coups qui se finit par un enchaînement. Mais selon les circonstances et les ennemis, on peut en exécuter quelques autres.

100 % ACTION,
PAS 100 % BASTON

Ce qui fait la force de ce jeu, c'est aussi la variété de l'action qui ne se limite pas à de la bagarre, de nombreuses scènes type plate-forme parsemant les niveaux. Marteaux-

pilons, champs électriques, pré-cipices en constituent les principaux éléments. Plus originales encore sont les scènes de moto et de shoot them up. Suivant les niveaux, on ne bouge que de gauche à droite ou on peut se mouvoir dans toutes les directions du paddle.

Moins axé plate-forme que Battletoads et plus riche que Double Dragon, cette symbiose est à mon goût le juste milieu qu'il fallait.

Bubu,

in Nintendo Player-Player One.

éditeur
RARE SOFTWARE/SONY

genre
BASTON
 joueur(s)
1

sauvegarde
NON
 continue
3

difficulté
DIFFICILE
 durée de vie
MOYENNE

prix
 A

PLAYER FUL
80%

en résumé

La collaboration des Toads et des Dragons permet d'apporter une suite honorable aux deux sagas (qui commençaient à s'essouffler).

GRAPHISME

Satisfaisant pour le décor, mais quelques persos sont un peu brouillans.

85%

ANIMATION

Certains effacements de sprites ne sont pas des effets de style...

75%

SON

Les musiques sont plutôt bonnes, les bruitages assez moyens.

75%

JOUABILITÉ

Les persos se superposent parfois, d'où une confusion dans l'action.

75%

GARFIELD LABYRINTH

Après tous les héros qui ont défilé sur nos consoles, on attendait avec impatience Garfield. Il débarque enfin dans un jeu de réflexion à la fois amusant et prenant.



La mode est en ce moment aux jeux mêlant réflexion et plateforme. Ce nouveau venu met en vedette le chat Garfield, personnage de bande dessinée bien connu. Alors qu'il se promenait avec Odie, Garfield tombe malencontreusement dans un trou. Voilà notre héros propulsé dans un labyrinthe découpé en plusieurs niveaux... Normalement, dans tout labyrinthe, le but est de trouver la sortie. Dans celui-ci, le principe est légèrement altéré. En effet, ce qu'il vous faut faire, c'est réussir à ouvrir la porte de sortie. Pour y parvenir, vous devrez ramasser un certain nombre d'étoiles. Ces fameuses étoiles sont disséminées

Jouez au cantonnier !

Dès son entrée dans le labyrinthe, Garfield trouve un marteau piqueur ! C'est la seule option que vous posséderez en permanence. Ça paraît bizarre de doter un chat (même s'il s'agit de Garfield) d'un tel instrument, mais il est très utile. En effet, il vous permet de détruire certains blocs qui composent le décor. Vous pouvez ainsi vous frayer un passage ou découvrir des bonus sous ces blocs. Par ailleurs, les trous que vous creusez empêchent les méchants de passer. Cependant, l'efficacité de cette « arme » a certaines limites. En effet, vous ne pouvez pas exploser les briques qui se trouvent directement sous vos pieds, pas plus que celles qui sont situées en hauteur par rapport à vous. Ce détail complique un peu l'utilisation du marteau. En particulier lorsque vous devez casser plusieurs rangées de briques pour obtenir l'étoile qui vous manque. De toute façon, en cas d'erreur, les blocs finissent par réapparaître. Ce qui vous donne une autre chance...



Dans ce niveau, trois clés vous seront données. À chacune correspond une trappe... À vous de choisir la bonne.

un peu partout. La grande clé ne vous sera donnée que si vous les avez toutes obtenues (ça, c'est la réflexion !). Bien entendu, votre parcours n'est pas si simple, vous allez être confronté à de nombreux problèmes. Le facteur temps est également à prendre en considération et une multitude d'ennemis essaient de vous bloquer la route. Heureusement,



Voilà les travaux dévastateurs que Garfield peut réaliser grâce à son fameux marteau piqueur.

au cours de votre périple, vous allez trouver des bonus (coeurs, bombes, clés...). N'hésitez pas à prendre plusieurs fois les mêmes, ils sont cumulables — hélas, pas d'un niveau à l'autre —, et ils faciliteront grandement votre progression (et ça, c'est le côté plateforme !).



Méliez-vous de ces champignons, appétisants, je vous l'accorde, mais qui vous enlèvent des points de vie.



Non, vous ne rêvez pas, c'est bien d'une taser qu'il s'agit ! Et elle est très utile car elle renferme un lap.

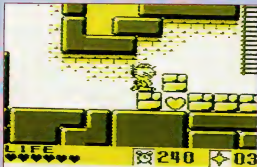
Game Boy GARFIELD LABYRINTH

éditeur	KEMCO
joueur(s)	1
sauvegarde	MOT DE PASSE
continue	INFINI
difficulté	FACILE
durée de vie	MOYENNE
prix	
A B C D E F	

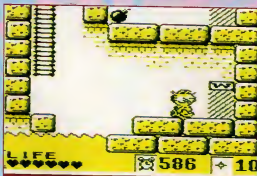
PLAYER FUN
90%

En résumé

Un jeu très agréable qui allie merveilleusement plate-forme et réflexion. Néanmoins, sa relative facilité risque d'ennuyer les pros du genre.



Une option bien sympa : le cœur qui redonne des points de vie. Le plus dur en l'occurrence est de trouver comment se l'approprier.



La porte hachurée est un téléporteur. Il peut vous amener à des endroits inaccessibles ou alors au début du niveau.

Si, si, si, ce n'est pas par sa difficulté que cette cartouche se démarque. Les moments où il faut se creuser vraiment la tête sont peu fréquents. De quoi en ennuyer certains. Cependant, on s'y laisse prendre totalement. La terreur de continuer fait la qualité de ce jeu. Dosant parfaitement les côtés

réflexion et plate-forme, Garfield Labyrinth est extrêmement agréable et délectant.

Caliméro,
n'aime pas les Lunda.

GRAPHISME

Bonne visibilité car les sprites des persos sont grands.

85%

ANIMATION

Sans être révolutionnaires, l'animation reste correcte.

77%

SON

Je n'aime pas dire du mal des musiques... mais effectivement elles sont gentilles !

74%

JOUABILITE

Aucun défaut à signaler. La prise en main est simple dès le début.

80%

DANS L'ORDRE...

Un exemple de ce qu'il faut faire pour passer un niveau : récolter les étoiles et ramasser les clés qui ouvrent les trappes, poser des bombes pour les ennemis ennuyeux, et se rendre à la porte dès que vous possédez la grande clé.

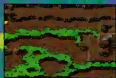


Comme tous ses camarades chats, Garfield peut s'étendre, ce qui lui sert à accéder à certaines options.

82

100
95
90
85
75
70
65
60
55
50

Vite Vite



GAME BOY **prix** **45%**

Miss Pac Man

éditeur **NAMCO**
genre **PAC MAN**
nombre de joueurs **1**
sauvegarde **NON**
continue **NON**

Cela fait maintenant un an que Pac Man a été adapté sur Game Boy, et c'est aujourd'hui au tour de Miss Pac Man. Le petit rond jaune femelle se différencie du mâle par le port d'un nœud sur la tête. Le but du jeu quant à lui ne change pas. À la différence du Pac Man de base, le tracé des labyrinthes varie régulièrement et deux vues sont proposées. La première ne couvre qu'une partie du terrain, la seconde permet une visualisation d'ensemble au détriment du graphisme et de l'ergonomie. Mais le phénomène Pac Man a mal vieilli. Destiné exclusivement aux nostalgiques. **Wolfen**

SUPER NINTENDO **prix** **94%**

The Chaos Engine

éditeur **MICROPROSE/LUDI**
genre **TIR**
nombre de joueurs **1 OU 2**
sauvegarde **MOT DE PASSE**
continue **NON**

The Chaos Engine est le dernier jeu des Bitmap Brothers, célèbre équipe de programmeurs anglais. Très original, cette cartouche est composée d'un savant mélange de baston et de recherche soupirée d'un zeste de RPG. Au niveau du contenu, c'est sans surprise : les deux conversions sont strictement identiques au pixel près. Cela dit, il convient de préciser que le scrolling est légèrement plus fluide sur SNIN mais l'animation un peu moins rapide. Cependant, ne nous attachons pas à un si petit détail d'autant que ce jeu de tir est aussi passionnant que long. **Wolfen**

SUPER NINTENDO **prix** **75%**

Metal Combat

éditeur **NINTENDO**
genre **TIR**
nombre de joueurs **1 OU 2**
sauvegarde **NON**
continue **NON**

Metal Combat est la suite de Battle Clash et utilise, comme ce dernier, le Nintendo Scope. Il faut bien l'avouer, la différence entre les deux cartouches se situe principalement au niveau des graphismes. Le but est toujours d'exploser du robot avec son gros canon. Trois modes permettent de varier sensiblement les plaisirs. Mais Metal Combat ne m'a pas convaincu d'acheter un Nintendo Scope, car si l'action est amusante un moment, elle devient rapidement lassante. À réserver donc aux possesseurs du flingue de Nintendo qui veulent rentabiliser leur achat. **Megadeth**

MASTER SYSTEM **prix** **94%**

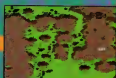
Ecco

éditeur **SEGA**
genre **ARCADE-AVENTURE**
nombre de joueurs **1**
sauvegarde **MOT DE PASSE**
continue **OUI**

Loué à juste titre comme un des jeux les plus originaux de ces dernières années, Ecco s'est imposé comme un classique de la Megadrive avant de passer sur Mega CD et Game Gear. En toute bonne logique, le voici qui finit son triplé sur Master. Cette adaptation est irréprochable. Bien sûr — capacités de la machine obligent — Ecco perd une partie du pouvoir de fascination qu'il avait sur 16 bits, mais il reste excellent... et gagne haut la main le titre de meilleur jeu sorti sur Master depuis le début de l'année. Faut avouer que la concurrence n'est pas féroce. **logy**

LE ZOOM DE VITE VU

Voici une sélection de niveaux tels qu'ils peuvent être vus grâce à l'option « map ».



GAME GEAR

Hulk

prix

80%

éditeur

USGOLD

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

OUI



Après la version Megadrive voici qu'arrive Hulk sur Game Gear. Autant l'annoncer tout de suite le scénario et le graphisme des sprites sont quasiment identiques. Mais j'exagère. Les décors plus pauvres rappellent tout de même que l'on joue sur Game Gear. Par contre, on retrouve l'intérêt de la version MD: l'exploration. Il faut en permanence revenir sur ses pas pour découvrir l'interrupteur qui permet d'accéder au boss. Honnêtement, Hulk sur Game Gear est un jeu comme on en a déjà beaucoup vus, mais il plaira tout de même aux fans du géant vert.

Megadeth

MASTER SYSTEM

Hulk

prix

80%

éditeur

USGOLD

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

OUI



Hulk fait le triplé: ce mois-ci sur les machines Sega. Voici donc la version Master System, identique en tous points à la version Game Gear. Il vous incombe toujours la tâche de sauver le monde des quatre super-vilains qui ont décidé de prendre le contrôle de notre chère planète, utilisant vos poings et votre tête. Pas uniquement pour frapper, mais également pour découvrir le chemin qui mène au boss. Malgré une phase baston trop répétitive, Hulk reste un petit jeu sympa qui plaira sans aucun doute à tous ceux qui aiment l'ater; tout en réfléchissant un minimum.

Megadeth

GAME BOY

Le Cobaye

prix

50%

éditeur

SALES CURVE/SONY

genre

TIR

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

NON



Pour adapter Le Cobaye sur Game Boy, faut tout de même une certaine dose de culot. Rappelons que le jeu est tiré d'un film traitant de la réalité virtuelle où l'on pouvait voir de magnifiques scènes éclatantes de couleurs et d'effets spéciaux. Et c'est là que mon problème se pose: comment peut-on, sur un petit écran noir et blanc, reproduire lesdites scènes? Si la version Super Nintendo (voir PD n° 39) a plus ou moins bien réussi le



challenge, pour la Game Boy, c'est pas vraiment ça. On se trouve devant une version condensée du jeu. Les scènes dans le monde réel sont très courtes et ne présentent que très peu d'intérêt;

vous faites évoluer Angelo en sautant sur quelques plates-formes, blâtant tout ce qui bouge. Quant aux passages sur la virtualité, ils sont légers, très légers, mais c'est tout de même ce qu'il y a de plus fun dans le jeu. Vous devez slalomer et passer à l'intérieur de portes, vous envoler dans un tunnel cybernétique et combattre Jobe. Mais les parcours sont hélas trop répétitifs et finissent par laisser au bout de quelques parties. Vous avez droit également à une petite poursuite de voitures pas mal du tout et qui rebêe un peu le niveau. Les actions sont variées, la jouabilité est correcte, mais la réalisation, c'est pas ça. Faut avouer que sur cette



El Diddou

Vite Vite

NES

Les Schtroumpfs



prix

85%

éditeur

INFOGRAMES

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

OUI

continue

NON

Les petites écoles bleues s'attaquent à cette pauvre console si souvent délaissée. C'est le même schtroumpf que sur Game Boy, version colorisée. On aime les détails qui font tout, comme les sauts d'équilibriste sur les décaux, les salles obscures qui demandent ruse et adresse, les stages de bonus, l'utilisation des tremplins... et surtout les quatre niveaux en scrolling forcé sur un tronç d'arbre, à dos de cigogne, sur une luge et dans un wagonnet. Mais pour la NES, dix niveaux d'action et trois boss, c'est un peu radin... Frustrant !

Miss Trial

NES

Pac Man



prix

50%

éditeur

NAMCO

genre

MONUMENT HISTORIQUE

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

NON

Quand le dynamisme vient à manquer, on se raccroche aux valeurs sûres. Appliquée au cas Nintendo, cette stratégie peut donner le meilleur (Super Metroid, Super Game Boy) ou le pire. Le pire, c'est le soudain engagement de Nintendo France pour Pac Man. Cette cartouche est la copie fidèle de la borne d'arcade d'origine... Seulement la borne en question date de près de quinze ans ! En tant que vétéran de ces temps reculés, j'ai éprouvé une certaine nostalgie, mais je me vois mal vous conseiller cette « vraie fausse nouveauté ». Jurassic Pac, c'est que pour les croulants.

logy

NEO GEO

Top Hunter



prix

77%

éditeur

SNK

genre

BASTON

nombre de joueurs

10U2

sauvegarde

OUI

continue

OUI

Top Hunter représente l'archétype même de l'axe que l'on se fait d'un beat them up Neo Geo. La réalisation, bien entendu, est très impressionnante. Vous vous déplacez à travers quatre stages symbolisant les quatre éléments : l'eau, la terre, l'air et le feu. Si les ennemis rencontrés à l'intérieur de ces différents niveaux se révèlent dangereux, c'est davantage par leur nombre que par leur diversité. Dommage, car la palette de mouvements à votre disposition pour les retourner n'est pas fantastique non plus. Résultat, le jeu se résume vite à une avancée sauvage d'où sont absentes originalité et réflexion (le premier manque étant plus regrettable que l'autre). Même si le côté action et dévouement est inhéritable, c'est tout de même regrettable.

Histoire de vous amuser avec autre chose que vos poings, vous avez la possibilité de grimper dans une machine (genre robot sur deux pattes) afin de décimer les rangs ennemis. Pratique (surtout lorsque ledit robot est armé d'un bon gros blast des familles). Toujours dans la série à des appréciables, vous remarquerez que, tout au long du jeu, des anneaux pendent et ne demandent qu'à être tirés (avouez que je possède un certain sens de la formule). N'hésitez pas à vous y suspendre. Des bonus de temps viendront la plupart du temps récompenser vos efforts. Alors voilà, Top Hunter est une belle cartouche, assez jouable mais sans grand intérêt, dont le prix élevé n'a justifié pas l'achat.

Chris





VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCASION (30% à 70% moins cher que les autres)

V.P.C.

**17, rue des Ecoles
75005 PARIS**
(1) 43 290 290 +
Ouvert tout l'été
+ Lundi de 14h à 19h
+ Mercredi de 10h à 19h sans stop
+ Métro: Mairie/Mutualité
+ RER: Laundervy/Alma
+ BUS: 43 bis 47 + Ponting, Neudart

**25, av. de la Division Lederc
N 20 - 92160 ANTONY**
(1) 46.665.666 +
+ Ferme de 7 Ares + 20 hectares
+ Lundi de 14h à 19h
+ Mercredi de 10h à 19h + 13h à 19h
+ RER: Antony + BUS: 191 291 391 491
+ Plus au Rhône + CESTER (200m de l'HS)



**37, Cours Guyennere
60200 COMPIEGNE**
(1) 44.20.52.52
+ Ferme de 17 Ares + 28 hectares
+ Lundi de 14h à 19h
+ Mercredi de 10h à 19h + 13h à 19h + 14h à 19h
+ Samedi de 10h à 19h
+ 100m de la gare de Compiègne
+ Parking 700 places (bus et métro) + BUS: 3/4

**42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE**
(1) 30 61 47 47 +
+ Lundi de 10h à 19h
+ Mercredi de 10h à 13h
+ RER: St Germain en Laye
+ 300 m de la Gare
Ouvert tout l'été

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ de 100 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR (avec Colonne)	649 F	649 F	
CONSOLE GAME-GEAR (avec Joystick)	649 F	649 F	
ADAPTATEUR SECTEUR 90°	LOUPE GROSSISSANTE	90° BATTERIE	349 F

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

ARCADE	99 F	FOOT CAR	99 F	ANCKEY HOUSE	139 F
PRESIGATOR 2	99 F	SHINOBIE	99 F	SONIC 2	129 F
WORLD OF	79 F	GENERAL GLADIATOR	139 F	ARCADIA ROMAN	189 F

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

NBA JAM	349 F	NET SAVANTS TENNIS	399 F	3-DR CARAT NAZU	399 F
ALADDIN	399 F	ROAD RASH	399 F	THE HUNT	399 F
MARCO'S MAGIC	399 F	SHINING FORCE II	399 F	WORLD CUP USA	349 F

MASTER SYSTEM (+ de 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER SYSTEM (avec ALEX KID) 299 F |

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

SPINER	49 F	SONIC	79 F	TENNIS ACE	99 F
8-BIT TENNIS	49 F	WOLFRAM	79 F	ASTEROID	129 F
GOLDEN AXE	79 F	SONIC 2	99 F	ANCKEY HOUSE	139 F

MEGA DRIVE (+ de 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIE 2 (neuve + 1 jeu) 695 F |

CONSOLE MEGADRIE 1 (occasion) + 1 jeu 499 F |

CONSOLE MULTIMEDIA CDR + ROAD AVENUE CD + SONIC 2 2990 F |

MANETTE MEGADRIE (neuve) + 1 jeu 199 F |

PRO PAD (transparent) 99 F |

BAZOOKA MEGADRIVE + 1 jeu 199 F |

MANETTE 2 BOUTONS 99 F |

2 MANETTES INRIA ROUGE 299 F |

ADAPTATEUR SECTEUR 99 F |

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GE0* 3 JEU (+ de 300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix: NEUF OCCASION

WORLD HEROES 2	990 F	749 F	
FATAL FURY 2	1090 F	799 F	
LOT OF FIGHTING 2	TEL 5075 363 103	1490 F	
MANDAY CARD	229 F	107 NUMBER	

CONSOLE PORTABLE ST TURBO

ARCAD CARD TEL + 500 JEUX DISPONIBLES

NEO-CARD + CD ROM à partir de 69 F

MANETTE 99 F QUARTERSTICK 99 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ de 600 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY (occasion)	299 F	199 F	
CONSOLE GAME-BOY (neuve) + Tee Shirt MARIO LAND II	329 F		
SUPER GAME BOY 499 F	ECLAIR LIGHT BOX	39 F	
GAME-GAME (neuf)	349 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
ABBY ADAMS COAR	99 F		

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

GRAND POKER	40 F	CASTLEVANIA	199 F	MARIO KOWART	179 F
FORTRESS OF FEAR	40 F	SUPER MARIO I	299 F	SUPER MARIO LAND II	179 F
CASTLEVANIA	79 F	ASTEROID	179 F	ZELDA	179 F

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

BATHMAN	99 F	ASTEROID	249 F	TURTLE 2	249 F
MET MACHIN	199 F	SCHOTCHLANTS	249 F	TOURLE 3	249 F
ASTEROID	349 F	SUPER MARIO LAND 2	249 F	WORLD CUP USA	249 F

3 DO (+ de 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F |

CONSOLE PROMO JEUX US neuf + 1 |

ACCESSOIRES 49 F |

SCVET MARQUE 2 49 F |

BATHMAN 49 F |

DUCK TALES 49 F |

ADAPTATEUR SECTEUR (avec jeu) 99 F |

3 DO

CONSOLE 3 DO (Neuve PAL) (occasion) TEL

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

AMIGA CD 32

CONSOLE* + 2 Jeux 1790 F

+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

Venez voir les 3 DO et le JAGUAR
ou démonstration permanente

RAYON GOODIES

* Films K7 vidéo DRAGON BALL Z
version original PAL, volume 1 à 12

RIX UNITAIRE 179 F

+ RAMICARD à partir de
+ HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
+ TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
+ Rev's DRAGON BALL Z 99 F

(Cartes, Cartes DIZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums...)

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMILION / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO (occasion) 499 F

CONSOLE + NINTENDO 8 690 F

CONSOLE + ALADDIN 990 F

MANETTE SUPER 4 90 F

ADAPTATEUR SHIN/SPAWK/CM/SNES 70 F |

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

STREET FIGHTER II	99 F	ROAD RUNNER	199 F	SUPER STARWAYS	249 F
ULTRAMAN	99 F	WORLD-BARGE BARGE	199 F	ZELDA II	249 F
J 2000	149 F	JURASSIC PARK	349 F	FLASHBACK	299 F
BTVS	129 F	ALADDIN	249 F	FT POLICE ROSEBUD	329 F
NORTAL KOMBAT	149 F	MARIO ALI STARS	349 F	DRAGON BALL Z	249 F
STARWING	149 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	349 F	YOUNG MERLIN	349 F
ALIEN 3	199 F	SUPER MARIO KART	349 F	NBA JAM	349 F

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

HYSTIC QUEST	349 F	BOOM! BOOM! BANG	499 F	FIGHTER'S HISTORY	TEL
HUNAMN	399 F	2D GREY 2	499 F	PEPS JAMANT	TEL
SOMARIZ	399 F	PIFA SUNCY	499 F	RANNA 1/2 4	TEL
BOURCHE	429 F	RODUS BUNNY	449 F	SMASH TENNIS	TEL
PG FOOTBALL	449 F	DRAGON BALL 2	549 F	SEINFELDS	TEL
CLAYFIGHTER	449 F	EMPERE STRIKE BACK	549 F	YOUNG FIGHTER 3	TEL
ROCK IS COMING	449 F	CHRYPTER III	549 F	SUPER STREET S 3	449 F

MEGA-CD (+ de 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 (France) (occasion) 990 F 399 F |

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

ROAD AVENUE	99 F	AFTER BURNER II	279 F	STURMED	299 F
BATHMAN BURN	249 F	FINAL FIGHT	279 F	WORLD HEROES	299 F
GAMBLER 3	290 F	SHREKLOCK HOWLES	279 F	THUNDERSHAWK	299 F
PRINCE OF PENNA	249 F	SONIC CD	279 F	NO HOCKEY 94	214 F

Exemple de prix (des occasions vendues freiné):

MEGAZEC	TEL	NORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F
POWERMANGER	TEL	OLIVE	449 F	TERMINATOR	499 F
CONSOLE ALLEY	TEL	PIFA SUNCY	449 F	ETHAL ENFORCER	499 F
MICROCD	TEL	3-DR CARAT NAZU	449 F	NIGHT TALK	499 F

NOUS ACHETONS

(même immédiatement à leur échelle)

vos consoles ainsi que la liste ci-dessous:

- MEGA-GEAR
- MEGADRIE
- MEGA-CD
- GAME-BOY
- CD ROM PAL
- CONSOLE NINTENDO 8
- MEGADRIE
- NEO-GE0
- 3 DO
- AMIGA
- JAGUAR
- SEGA
- MASTER-SYSTEM
- NEC
- YINX

Finement immédiat ou magasin ou sur

72 heures par la province et

adresser vos jeux sur: NES • CD 32

• MASTER-SYSTEM • NEC • YINX

(voir modalités de vente et liste de jeux achetés)

(prix toujours valables en magasin)

BOUNCE

CONSOLE BOUNCE (occasion) 199 F 199 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 249 F 249 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 299 F 299 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 349 F 349 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 399 F 399 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 449 F 449 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 499 F 499 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 549 F 549 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 599 F 599 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 649 F 649 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 699 F 699 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 749 F 749 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 799 F 799 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 849 F 849 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 899 F 899 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 949 F 949 F |

CONSOLE BOUNCE (neuve) 999 F 999 F |

OUVERTURE

D'UN RAYON CD ROM PC

+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO (Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPONONS EN STOCK DE PRESQUE TOUTES LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HEZITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BOUNCE DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

TEL. DOM. : _____ TEL. BUR. : _____

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
			CHEQUE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/>
			N° _____
			Date expiration : / /
			Signature : _____

FRAS DE PORT (1 à 2 max 30) CONSOLE 40 F 30 F

TOTAL A PAYER

PLAYERS 8/7/94

JOUEZ AU 36 68 77 33



ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

CHOPLIFTER III



- 1ER ET 2E PRIX**
- 1 CONSOLE**
- DE JEU 16 BITS**
- + 1 JEU CHOPLIFTER III**
- + 1 T-SHIRT CHOPLIFTER III**
- DU 3E AU 150E PRIX:**
- 1 T-SHIRT CHOPLIFTER III**



SUPER NINTENDO

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

Téléphonez vite au
36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 h.

ocean





Les Players One explosent les Boss en 5 minutes !



Les jeux vidéo du lundi au vendredi à 17h25 et le Best Of : le samedi 21h et le dimanche à 12h.
Retrouvez Cyril Drevet, Daubeman, Bitos, Mahalia, Ness Top et Matt le Fou.



La Chaîne Musicale

Sur le Câble et CAVALSATÉLLITE



COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY

Les cartouches Pro Action Replay et Game Genie sont optionnelles. Elles permettent à l'utilisateur de rentrer des codes pour augmenter, par exemple, le nombre de vies, sélectionner les stages voulus ou encore obtenir des munitions infinies (cool !). Ces produits sont vendus dans la plupart des boutiques spécialisées en jeux vidéo, et il arrive de les trouver en grandes surfaces. Lorsque, au-dessus d'une série de codes, vous apercevez la mention « Pro Action Replay » ou « Game Genie », cela signifie qu'il vous faut absolument posséder l'une de ces cartouches pour profiter des codes. Retenez qu'on ne peut pas rentrer des codes Action Replay sur une cartouche Game Genie, et inversement.

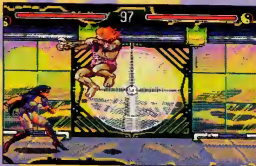
PRO ACTION REPLAY

Yannick Faucon

Megadrive

ETERNAL CHAMPION

On commence en fanfare avec ce sublime code d'énergie infinie sur Eternal Champion. Énergie infinie pour le joueur 1 : FFABEBOOGB.



Filou et Léon d'Osakai

Super Famicom

THE NINJA WARRIOR

Mais c'est incroyable ! Chaque mois, ces deux kamikazes m'envoient une lettre truffée de codes et astuces en tout genre. Jusqu'où iront-ils ?

Ah ! déjà le mois de juillet... mais vous l'avez bien mérité. Après neuf mois de travail intensif (là, je m'avance peut-être un peu), vous voilà enfin récompensé par plus de deux mois de vacances. Et pour que vous puissiez finir vos jeux avant d'aller squatter la plage, voici un tas d'astuces rien que pour vos beaux yeux.

Je me le demande ! Voici donc une panoplie de codes pour Ninja Warrior (il vient tout juste de sortir).

Énergie maximale pour les androïdes : 7E18B2C0
 Stage select : 7E0802 « XX »
 Boss 1 : XX = 03
 Stage 2 : XX = 04
 Boss 2 : XX = 05
 Stage 3 : XX = 09
 Boss 3 : XX = 0A
 Stage 4.1 : XX = 0C
 Stage 4.2 : XX = 0D
 Boss 4 : XX = 0E
 Stage 5.1 : XX = 10
 Stage 5.2 : XX = 11
 Boss 5 : XX = 12
 Stage 6 : XX = 14

Boss 6 : XX = 15
 Boss 6 : XX = 16
 Stage 7.1 : XX = 18
 Stage 7.2 : XX = 19
 Boss 7 : XX = 1A
 Final 1 : XX = 1C
 Final 1.1 : XX = 1D
 Final 1.2 : XX = 1E
 Final 2 : 1F
 Blangar : XX = 20

Daniel Lemans

Super Nintendo

NBA JAM

Fous foulez tes cotes ? Eh bien foici pour fous :
 Choix du score pour le joueur 1 : 7E0CB9 « XX »
 Choix du score pour le joueur 2 : 7E0CBF « XX »
 Turbos infinis pour le joueur 1 : 7E07BA20
 Turbos infinis pour le joueur 2 : 7E0B7220
 Juice mode : 7E1D3902
 Le joueur 1 toujours « on fire » : 7E0A9702

Vivien Deluc

Super Nintendo

PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

On l'a testé dans Player 1 y a peu de temps. Eh bien voici ce qui va avec et qui vous manquait, on n'en doute pas :
 Temps infini : 7E020390
 Vies infinies : 7E04DB02



Vous êtes coincé dans un jeu ?
3615 Player One (tapez + 505)
ou 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48 h





Mathieu Levesque

Super Nintendo

DUFFY DUCK MARVIN MISSION

Vies et énergie infinies, ça vous tente ? Eh bien matez-moi ça !

Vies infinies : 7E1F1004

Énergie infinie : 7E13FC03

Dany Moreau

Megadrive

FANTASTIC DIZZY

Elle devient carrément sauvage cette rubrique ! Des codes s'entrent pour être publiés. Les cheats organisent un tournoi d'arts martiaux pour se départager et les mots de passe tirent ça à la courte paille. Libérez-moi, je ne tiendrai pas longtemps. J'ai tout de même réussi à leur voler ça : Vies infinies : FF81490002 invincibilité : FF81390000 Toutes les étoiles collectées : FF81130000

Éric Gandert

Super Nintendo

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Celui-là aussi, ça ne fait pas bien longtemps qu'il est sorti.



Il y a un p'tit malin qui a quand même trouvé des codes, et nous, on vous les file pour faire joli.

Force infinie : 7E0315FF

Puissance du blaster : 7E01E804

Énergie infinie pour le faucon

millénaire : 7E0F183F

Énergie infinie pour le snow-

speeder : 7E0CF81C

Jacques Sauvage

Megadrive

SONIC 1, 2, 3

Une première dans le monde des jeux vidéo, voici des codes



Action Replay qui marchent avec les trois cartouches Sonic. Si c'est pas formidable la technique !

Nombre de vies :

FFFE1200 » XX »

Nombre de continue :

FFFE1800 » XX »

Nombre d'anneaux :

FFFE20 » XXXX »

Nombre de minutes :

FFFE2300 » XX »

(XX » entre 00 et 09)

Bertrand Trandis

Megadrive

KID CHAMELEON

Et ça continue encore et encore !

Vies infinies : FFFC3F0003

Diamants infinies : FFFC430050

Énergie infinie : FFFC190003

Level select : FFCC4500 » XX »

Filou et Léon d'Osakai

Super Nintendo

ROCK'N ROLL RACING

Non, dites-moi que je rêve, c'est un cauchemar ! Mais comment font-ils ces deux-là ? Bientôt, la rubrique sera animée uniquement par ces deux décodeurs en herbe.

Équipement de la voiture :

Moteur : 7E02E103

Armure : 7E02E203

Pneus : 7E02E303

Amortisseurs : 7E02E403

Laurent Gradut

Megadrive

ROBOCOP VS TERMINATOR

Quel boulot, mes enfants. J'ai reçu tellement de courrier ce mois-ci que toutes vos astuces ne pourront pas passer. Enfin, ces codes vont servir à un si grand nombre d'entre vous...

Vies infinies : FF009C0005

Énergie infinie : FFF08C0040

Filou et Léon d'Osakai

Super Famicom

KING OF DRAGONS

Cette fois, c'est la goutte qui fait déborder le vase. Une fois de plus, ces deux compères manifestent leur génie. Je vais avoir l'air de quoi moi, hein ? Enfin bon, si c'est pour le bien de l'humanité, je me dévoue volontiers.

Joueur 1

Énergie : 7E089A63

Expérience : 7E0BA417

Nombre de vies : 7E08ECC9

Puissance arme : 7E08EE07

Puissance magie : 7E08F007

Choix du perso : 7E089200 » X »

(X entre 0 et 4)

Joueur 2

Pour que ces codes soient

attribués au joueur 2, remplacez

le 8 par un C.

Stage select : 7E065800 » X »

Treasure in an old castle : X = 1

Battle on mountain peak : X = 2

Cave of hydra : X = 3

To the north isle : X = 4

The giant in the shrine : X = 5

Trent woods : X = 6

To the castle : X = 7

In the castle : X = 8

Underpass : X = 9

Battle in the fort : X = A

Castle Garenos : X = 8

Dark wizard : X = C

A cave in the woods : X = D

Underground labyrinth : X = E

Golden limestone cave : X = F

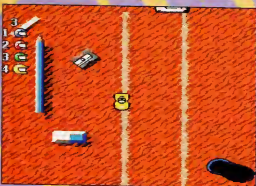
Franck Dossier

Megadrive

MICRO MACHINES

Croyez-moi, si le cinéma a eu son festival en mal, moi aussi j'ai eu droit à un festival... de codes celui-ci !

Vies infinies pour le joueur 1 :



FFA6C70003
Level select : FF80800 « XX »
(XX entre 0 et 18)
La voiture bleue ne bouge pas :
FFA99B0604

Matthieu Huaru
Super Nintendo
NINJA TURTLES
TOURNAMENT FIGHTERS

Et hop là ! des codes, encore des codes. Moi qui suis un fana de codes Action Replay, j'avoue que ce mois-ci, je suis content ! Voilà donc de quoi en déridier plus d'un.
Énergie infinie pour le joueur 1 :
7E0EE460
Énergie infinie pour le joueur 2 :
7E0FC460

donnais ton adresse et ta date d'anniversaire à tous nos lecteurs en leur demandant de te le fêter, ce serait pas un beau cadeau ? Ouarf, ouarf ! Mais non, sois tranquille, bien sûr que je n'oserais pas (quoique...). Voici tout de même ton astuce :
Pour obtenir un « debug » mode à la page de présentation, faites :
B, A, B, Y, B, Y, L, A, R, A
et start.

Franck Hubert
Megadrive
X-MEN

Bon, pour deux mois de vacances, on vous offre six



CHEAT MODES

Jean-Baptiste Serre
Super Nintendo
WING COMMANDER

Ce cher Jean-Baptiste nous demande un petit cadeau pour son anniversaire. J'ai justement une petite idée : et si je

pages d'astuces qui tuent. À mon humble avis, vous plaindre serait particulièrement malvenu, vous ne croyez pas ? De plus, on vous propose un select stage pour les X-Men, alors faudrait voir à pas pousser.
Il ne faut brancher qu'un seul joypad sur la console. Restez appuyé sur bas, A et C et

allumez la console. Attendez que le message « press start » s'affiche pour appuyer et garder enfoncé le bouton start en plus du reste. Quand l'écran de difficulté apparaît, relâchez tous les boutons. Choisissez le niveau de difficulté et les personnages que vous désirez puis, au moment d'entrer dans la « Danger Room », allez sur la droite jusqu'à arriver au panneau de contrôle. Chacun des panneaux correspond à un niveau du jeu. Il suffit de se mettre en face de l'un d'entre eux et d'appuyer sur bas et C avec l'unique joypad branché sur le deuxième port.

Anthony Duprés
Master System
COOL SPOT

Je crois bien que cet Anthony est chanteur, mais enfin, comme il nous file un bon cheat, sssshhh...



Allez sur le menu « option », mettez-vous sur « music ». Puis faites gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, gauche et droite. Vous pouvez maintenant avoir des vies et des boucliers supplémentaires.

Olivier Gremon
Megadrive/
Master System
MARBLE MADNESS

C'est vrai qu'il est assez balèze ce jeu, alors avec ceci, il vous semblera peut-être plus facile.

Allez dans le menu des options, mettez « 2 » pour les FX et « 5 » pour la musique. Un nouvel écran apparaîtra grâce auquel vous pourrez choisir votre niveau de départ.

Christophe Blanchet
Megadrive
MEGALOMANIA

Pour jouer à un jeu sur un autre soft, visez donc ce cheat : Entrez « JOOLS » comme mot de passe, et vous aurez droit à un mini shoot them up.

Arbarete David
Super Nintendo
ROAD RUNNER

Franchement, je trouve que cette rubrique manque singulièrement de filles. C'est vrai, Mesdames, votre présence nous est tout de même agréable, avouons-le ! Enfin, j'espère que les choses

changeront un peu après l'été. En attendant, voici de quoi vous réjouir.

À la page de présentation, appuyez sur : gauche, select, R, Y et start. Quand « Zippity Slapt » apparaît, appuyez sur X et relâchez. Vous prendrez 75 vies.

Patrice Normand
Master System/
Game Gear

LE LIVRE DE LA JUNGLE

Un petit select round pour que vous finissiez ce jeu les doigts dans le nez sur la plage avec votre Game Gear cet été.



Le boss vous paraît insurmontable ? 36 70 77 33 la hot-line des Players en difficulté



À la page de présentation, lorsque vous voyez le logo « Disney », attendez que l'écran devienne noir, et faites haut, bas, haut, bas, gauche, droite, gauche et droite. Et youp ! la boum !

Julien Noiret

Master System

GLOBAL GLADIATORS

Aaahhh ! mais ça fait longtemps qu'on avait pas eu grand-chose d'intéressant sur Master System. Eh bien voici un petit select stage pour redorer le blason de cette bonne vieille console : Allez dans les options, sélectionnez la deuxième option, et appuyez sur gauche, droite, gauche, droite, gauche, gauche, droite, droite, gauche et droite.

Marc Fernet

Megadrive

BOB

Allez, hop ! un petit cheat rien que pour le fun : Lorsque l'écran « Foley presents » apparaît, appuyez sur les touches A, B, C et start des deux joypads en même temps, et gardez le tout enfoncé jusqu'à ce que vous entendiez un petit son qui vous assurera que le code est réussi. Vous aurez alors vies infinies et armement à donf.



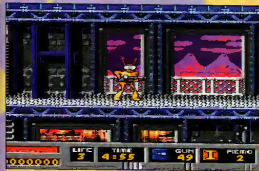
Sur la page de présentation, pressez droite, A et select simultanément (si vous avez réussi, un chat noir passera devant l'écran des hi-scores).

Mathias Leroie

Megadrive

FATAL FURY

Pour que vos adversaires soient carrément incapables de vous résister, voici ce qu'il faut faire. Entrez le code : C4TA-AAGB



Karin Huara

Megadrive

THE IMMORTAL

La question que se posent souvent les joueurs, c'est de savoir comment ils vont pouvoir finir un jeu. Eh bien, au moins, avec The Immortal, ils n'auront pas de problème

car voici comment devenir invincible : Lorsque le nom du niveau s'affiche, appuyez et gardez enfoncée la touche start, puis faites de même avec le bouton A jusqu'à ce que l'écran de jeu apparaisse. Ensuite, relâchez A et vous serez alors invincible.

Rémi Bajteux

Game Boy

KIRBY'S PINBALL LAND

Mais que vois-je ? Des cheats pour un jeu Game Boy. Mais ça faisait bien longtemps dites-moi. Enfin bon, j'arrête de vous faire mariner et je vous file ces deux superbes cheat modes. Pour jouer directement les niveaux bonus du flipper : Sur la page de présentation, pressez gauche, B et select en même temps (normalement, vous arriverez aux high scores et un chat blanc passera). Pour combattre le boss directement au flipper choisi :

Sylvain Grégoire

Super Nintendo

SUPER PANG

Étant donné la difficulté de ce jeu, je suis absolument certain qu'un petit select stage ne fera de mal à personne. Même aux malheureux qui ne possèdent pas le jeu. Allez sur l'écran de sélection et appuyez sur L, R, R, L, haut et bas. Le numéro du niveau apparaîtra, et vous pourrez le modifier en appuyant soit en haut, soit en bas. Malheureusement, cette astuce ne vous permettra pas d'assister à la vraie fin du jeu.



Plus de 5 000 trucs disponibles sur le 365 Player One (topez + TRUC)



New Move : 1FC8 R5C19KK2
 Nho : V2LB 148V 92K1
 Inferno : XWC7 HZB5 5TJ1

Jean Delpierre

Megadrive

BOB

Dans le genre « on est vraiment des bêtes », voici les passwords pour BOB sur Megadrive.

Goth
 Area 2 : 171058
 Area 3 : 950745
 Area 4 : 472149
 Ancxiena
 Area 1 : 672451
 Area 2 : 272578
 Area 3 : 652074
 Area 4 : 265648
 Area 5 : 462893
 Area 6 : 583172
 Area 7 : 743690
 Ultraworld
 Area 1 : 743690
 Area 2 : 103928
 Area 3 : 144895
 Area 4 : 775092
 Area 5 : 481376

Patrick Garnier

Super Nintendo

FATAL FURY

Eh bien dites-moi, avec les coups spéciaux de Ranma III et Samurai Shodown, et maintenant ceux de Fatal Fury, vous êtes passablement vèni. Vous devriez nous envoyer des lettres de remerciements. Mais enfin bon, comme on est des mecs carrément cool, on laisse tomber pour cette fois.
 Big Bear ☺☺☺☺ + coup de



Valentin Brillou

Megadrive

CYBERBALL

En passant, pourquoi ne pas vous filer un petit select stage sur Cyberball ? Je suis sûr que vous ne refuserez pas une si belle occasion.

À l'écran-titre, pressez haut, gauche, droite, droite et haut. Maintenant, quand il sera inscrit « Stage 1 », appuyez sur la droite, et vous verrez défiler les niveaux.

- 1-3 : VHKKJF
- NIVEAU 2
- 2-1 : VRTJKB
- 2-2 : RHTJIF
- 2-3 : RRSVHP
- 2-4 : SHQQLV
- NIVEAU 3
- 3-1 : SRTLTR
- 3-2 : PHKLNV
- 3-3 : PVKLPT
- 3-4 : QKKLPM
- NIVEAU 4
- 4-1 : MCTLTP
- 4-2 : MNKLTP
- 4-3 : NCKLVS
- 4-4 : NNFPLM
- 4-5 : KCFNVV
- NIVEAU 5
- 5-1 : KNJFVN
- 5-2 : LCBQQS
- 5-3 : LNDFNV
- 5-4 : HCHLMR

- 5-5 : HNHVMR
- 5-6 : JCHQSQ
- NIVEAU 6
- 6-1 : JNKLQN
- 6-2 : DCKLRM
- 6-3 : DNKLRM
- 6-4 : FCKLSQ
- 6-5 : FNDQSQ
- 6-6 : BCBLMR

Grégory Luhin

Super Nintendo

ROCK'N ROLL RACING

Le mois dernier, on vous filait un code pour jouer avec Olaf sur Rock'n Roll Racing. Ce mois-ci, vous allez frémir de joie, voici tous les mots de passe, sans exception.
 Drakonis : 1B1R T5C3 X5PT
 Bogmire : 7JMB QQCB 9SPS

ASTUCES/PASSWORDS

François Tanguy

Game Gear

ALADDIN

Oh ! des passwords sur Game Gear. Profitons-en, c'est plutôt rare à notre époque.

- Stage 1 : AJGJ
- Stage 2 : LAEA
- Stage 3 : ASNF
- Stage 4 : DMIA
- Stage 5 : INSI
- Stage 6 : NEUA
- Stage 7 : AALG
- Stage 8 : BLTO
- Jaffar : UIAN

La rédaction de Player One

Super Nintendo

WOLFENSTEIN 3D

Avant tout le monde et parce qu'on tient à vous, voici tous les codes pour un jeu superbe.

- NIVEAU 1
- 1-2 : TRKHKK



poing fort et coup de pied léger
Andy Bogard : $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta\Theta +$
coup de pied fort et coup de
pied faible

Terry Bogard : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ coup
de poing fort et coup de pied
faible

Joe Higashi : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ coup
de poing fort et coup de pied
faible

Mai Shiranui : $\Theta\Theta\Theta +$ coup de
poing fort et coup de pied
faible

Jubei Yamada : $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta\Theta +$
coup de poing fort et coup, de
pied faible

Kim Kapwhan : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ coup
de pied fort et coup de pied
faible

Cheng Sinzan : $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta\Theta +$
coup de poing fort et coup de
pied faible

Billy Kane :

- $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta +$ coup de poing
fort ou coup de pied faible

- $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta +$ coup de poing
fort ou coup de pied faible

- appuyez sur le coup de poing
fort ou le coup de poing faible
à répétition

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ coup de pied fort
ou coup de pied faible

Axle Hawk :

- $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta +$ coup de poing
fort ou coup de pied faible

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ coup de poing fort
ou coup de poing faible

Laurence Blood :

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ coup de poing fort
ou coup de poing faible

- $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta +$ coup de poing
fort ou coup de pied faible

- $\Theta(2 \text{ secs}) \Theta +$ coup de pied
fort ou coup de pied faible

- appuyez sur le coup de poing
fort et le coup de poing faible
en même temps

Wolfgang Krauser :

- $\Theta\Theta\Theta +$ coup de poing fort ou
coup de pied faible

- $\Theta\Theta\Theta +$ coup de pied fort ou
coup de pied faible

Jérôme Dubois

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO KART

Cela faisait bien longtemps
qu'on n'avait pas entendu parler
de Mario Kart. Mais comme
ce cher Jérôme m'a envoyé une
petite astuce très sympa

— même si un brin inutile —,
je vais vous en faire profiter.

Pendant une partie deux
joueurs en mode « battle »,
lorsqu'il ne reste plus qu'un
ballon à l'un des deux adver-
saires, celui-ci devra garder la
touche B enfoncée jusqu'à ce

qu'il perde son dernier ballon.
Ainsi, il pourra continuer à
jouer, mais dans le noir com-
plet, en attendant qu'il se fasse
toucher une autre fois.

François Grabur

Mega CD

CHUCK ROCK

Tiens, tiens, ça faisait bien
longtemps qu'on n'avait pas eu
d'astuces sur Mega CD, alors il
est bon d'en profiter, non ?
Level 2 : GJFKFN
Level 3 : PDPKKN
Level 4 : JWNTXF
Level 5 : TSNVP

Matthieu Levesque

Megadrive

THE IMMORTAL

Décidément, on vous gâtes en
mots de passe ce mois-ci.
Après BOB, Rock'n Roll Racing,
c'est au tour de The Immortal
de passer à la casserole.
Stage 2 : cddff10006f70
Stage 3 : f47ef21000e10
Stage 4 : 8fdfe31001eb0
Stage 5 : 94bfb43000eb0
Stage 6 : 563ff53010ac1
Stage 7 : c250f63010ac1
Stage 8 : e011f73017Bc1

Jean-Baptiste Pineau

Game Boy

ROGER RABBIT

Oh ! encore des mots de passe,
chouette ! Cette fois-ci, c'est
pour Roger Rabbit. Comme
c'est l'été, on vous chérit un
peu, juste un peu (beaucoup
trop à mon goût).

Scène 2 : DLTEQYBY

Scène 3 : GPLDMSRC

Scène 4 : MMMCFWXJ

Scène 5 : 8GQTVKJP

Scène 6 : RTJBWN43

Denis Vélagix

Neo Geo

SAMURAI SHODOWN

La mois dernier, on vous offrait
tous les coups spéciaux de Art
of Fighting. Dans ce numéro,
voici tous les coups spéciaux de
Samurai Shodown. Et cela
grâce à Denis. Vraiment merci
à toi, Denis !

Galford :

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ CD

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- C + BCD (lorsque l'adversaire
va vous toucher)

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ BCD (lorsque

l'adversaire va vous toucher)

Charlotte :

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- A + B (répétition)

Tam-tam :

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta +$ CD

- $\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ AB

Nakowu :

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta +$ C (cette prise vous
permet de vous accrochez

à l'aigle)

- AB (à effectuer une fois

accroché à l'aigle),

- $\Theta +$ CD (à effectuer une fois

accroché à l'aigle)

Hawhmanu :

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ AB

Wan Fu :

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB,

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB,

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- A + B (répétition)

Kyoshiol :

- $\Theta\Theta\Theta +$ CD

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta +$ AB

Hanzo Hattow :

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ BCD (au corps

à corps)

- $\Theta\Theta\Theta +$ AB

- $\Theta\Theta\Theta\Theta\Theta +$ CD

Earthquake :

- $\Theta\Theta +$ CD

- A + B (répétition)

Pour tous les personnages :

- $\Theta\Theta =$ pour reculer plus vite

- $\Theta\Theta =$ pour avancer plus vite

Ludovic Gсталter

Super Famicom

RANMA 1/2 III

Ce nom me dit quelque
chose... Je suis sûr qu'il était
déjà là le mois dernier. Encore
un récidiviste, je sens que ça va
bientôt barder. Bon, il nous
offre tout de même les coups
spéciaux d'un jeu qui vient à
peine de sortir. Je laisse tomber
pour cette fois, mais à la pro-
chaine incartade, il aura de
me nouvelles.

Ranma (garçon) : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Ranma (fille) : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Pom-pom Girl : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Moose : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Akané : $\Theta\Theta +$ X

Frédérique : $\Theta\Theta +$ X

Panda : $\Theta\Theta +$ X

La Rose Noire : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Ryoga : $\Theta\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Bambou : en sautant

$\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Julian Storm : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

La Petite Nana : $\Theta\Theta\Theta\Theta +$ X

Notez bien que ces coups
spéciaux s'effectuent après que
vous avez provoqué votre
adversaire et que votre barre
d'énergie clignote.

PLAN DES LECTEURS

Bon, je n'irai pas par quatre
chemins : je ne suis pas du
tout content. Ce mois-ci,
vous ne m'avez pas envoyé
un seul plan sympa. J'ai bien
reçu des plans, mais de jeux
sortis il y a trois-quatre ans.
Ou encore des plans si
horribles que je ne peux les
publier. Ah ! bon Dieu, que je
suis las de tout cela (vous
voyez ce que vous avez fait
de moi). J'espère que vous
ferez des efforts en juillet-
août, sinon, je divorce (hein !)
et j'abandonne mon chien
(re-hein !). Bon, je vous laisse
et pensez à moi, mon avenir
est entre vos plumes.

NOTE D'ASTUCEMAN

Cela fait maintenant
deux mois que la nouvelle
maquette de la rubrique est
parue, et je n'ai pas reçu la
moindre plainte. Je suis fier
de ces maquetistes, qui font,
beaucoup pour la rubrique.
Mais il est vrai que c'est tout
de même vous qui l'animez,
vous qui en êtes les auteurs.
Je vous félicite donc pour
tous vos efforts, et surtout ne
baillissez pas. Bon, après
toutes ces éloges, je pense
qu'il faudrait peut-être que je
rentre chez moi pour aller...
ça, c'est mes affaires !

PLAYER ONE

Adressez vos tonnes de
courrier à Player One :

Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Landstalker

MEGADRIVE

**dernière
partie**

C'est reparti.
On attaque la dernière
ligne droite de
la solution intégrale
de Landstalker.
Ce chef-d'œuvre de
Sega livre enfin ses
ultimes secrets.
Place à l'aventure !

Le gouffre de Massan

Après un repos bien mérité à l'auberge de Massan, Ryle et Friday vont avoir l'occasion de tester leurs compétences de téléologues. En effet, sur la place du village se trouvent deux sapins beautés dissimulant l'entrée d'un gouffre. Utilisez votre hache

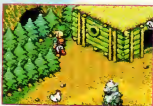
magique pour abattre les arbres puis jetez-vous dans cet abîme de ténèbres. Vous devrez alors résoudre un casse-tête grâce à votre sens de l'observation (encadré 1). Une fois ce problème résolu, vous pourrez accéder aux deux dernières salles.

LES INTERRUPTEURS



Au fond du gouffre, le chemin est obstrué par trois énormes blocs de pierre. À chaque bloc correspond un interrupteur, lequel, actionné, libère le passage. Arrivé en bas, il vous faudra immédiatement entamer la remontée du puits grâce à l'échelle. L'interrupteur qui se trouve tout en haut élimine le premier bloc. Vous devez maintenant rejoindre le fond puis, de nouveau, remonter en vous arrêtant au niveau - 1 où se trouve un autre interrupteur. Une fois celui-ci actionné, il faut redescendre au fond où est maintenant accessible... un quatrième interrupteur. Enfin, il vous en restera encore un dernier à mettre en marche avant de pouvoir continuer. Vous le trouverez à gauche de l'échelle de sortie.





Ryle s'apprête à entamer l'exploration du gouffre de Mésos.



Après le combat contre les hommes-lézards, Ryle peut s'emparer des boîtes ignifuges.

L'une est l'antre de trois hommes-lézards qui ne devraient pas vous opposer trop de résistance. La dernière renferme deux coffres, mais surtout les boîtes ignifuges. Votre périple va maintenant se poursuivre dans les régions montagneuses de l'île.



Les montagnes

Après la spéléologie, Ryle et Friday vont s'offrir une petite séance d'alpinisme. En effet, c'est dans la région montagneuse que se poursuit leur quête. Mais faites tout d'abord étape à Mercator pour prendre des

nouvelles de votre ami le général Arthur (encadré 2). Vous aurez la possibilité de renflouer votre trésorerie. Intéressant pour effectuer, plus tard, quelques achats facultatifs mais très utiles.



La porte de droite mène à Mercator, celle de gauche à Kazzit.

2

LE CASINO

Afin de diminuer les impôts tout en assurant un minimum de rentrées d'argent à la ville, le Général a inauguré un casino. En remerciements de tous les services rendus à la ville, votre ami vous en offre une carte d'accès. Le casino est dissimulé dans le puits de la cité. Trois activités vous y sont proposées : la roulette, la course et la capture de poule. Pour chaque jeu auquel vous souhaitez participer, vous devez vous acquitter d'une mise de départ, mais, en cas de victoire, le gain est égal à quatre fois la somme investie.



Tableau Ticket Casino.



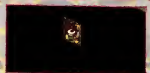
PLANS ET ASTUCES

3

LA PIERRE DE LUNE

À l'écran où se trouvent le viaduc et la statue de la déesse, vous êtes alors en mesure d'entrer en possession de la pierre de Lune. Escaladez la colline pour atteindre la grotte située à son sommet. Un bref tour d'horizon vous permettra d'apercevoir la pierre convoltée dans un réduit secret. L'escalier orienté dans cette direction

est malheureusement muré ; toutefois, du pied de l'estrade part un passage dérobé. En l'empruntant, vous arriverez directement à la hauteur de la pierre. Cette dernière a pour effet d'augmenter la résistance de son porteur contre les hallucinogènes.



Vous devez emprunter le passage secret situé au sud du château.



Ne prenez pas le chemin du labyrinthe Vert, mais déboulez à l'aide votre hache.

Il est maintenant temps de quitter Mercator pour les montagnes. Empruntez le passage secret de la fontaine qui mène jusqu'au labyrinthe Vert. De l'autre côté, vous ne manquerez pas d'apercevoir un chemin protégé par deux sapins bleutés. Vous connaissez le tarif : un petit coup de hache et la voie est libre... En continuant, vous atteindrez un secteur plus accidenté. Baladez-vous dans cette zone et collectez tout ce que vous pourrez y trouver (encadré 3).

4

LA REVANCHE

Comme bon nombre de duels, celui-ci va se dérouler dans un pré. La tactique préférée de Zak consiste à s'envoler en dehors de l'écran pour charger en piqué à la manière d'un aigle. Il peut également attaquer au sol à l'aide d'un boomerang ou encore au corps à corps. L'astuce est de se trouver en permanence en mouvement et, si possible de l'acculer contre la falaise. Si vous parvenez à le coincer, vous

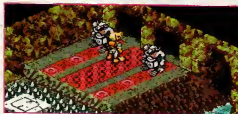


aurez alors l'opportunité de placer cinq ou six coups consécutifs. Enfin, lorsque le combat tournera à votre avantage, Zak reconnaîtra alors sa défaite et il vous remettra enfin le divin œil de Gola.

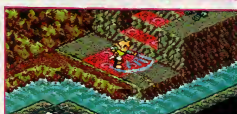
5

RETOUR AUX SOURCES

Placez-vous devant la déesse et « utilisez » l'œil de Gola. La statue reculera, révélant un téléporteur. En empruntant ce dernier, vous rejoindrez la première statue que vous avez rencontrée lors de la phase d'intro. Cette fois, vous allez pouvoir explorer ce souterrain que vous n'aviez fait que traverser rapidement.



Tiens, tiens, ce passage ne vous rappelle rien ?



Et oui, on se retrouve en début du jeu.



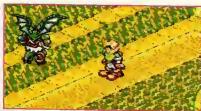
Dans les régions montagneuses, les sorties ne ressemblent pas toujours à des sorties.

Votre dernière confrontation avec Zak s'était soldée par un KO au premier round. Ce démon ailé va vous offrir une chance de prendre votre revanche. Vous le rencontrerez sur le viaduc et, après quelques palabres, il vous attaquera. Friday intervient alors pour lui faire remarquer fort judicieusement que si celui-ci dispose d'une paire d'ailes, ce n'est toujours pas votre cas. Un peu pris de court, Zak reconnaît que le combat n'est pas équitable dans

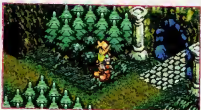
de telles circonstances et il vous donne rendez-vous dans une plaine située plus à l'ouest (encadré 4).

En récupérant l'œil de Gola, vous serez en mesure de continuer la poursuite après le Duc (encadré 5).

Après une exploration rapide des lieux, vous rencontrerez le Duc, qui retient la princesse Lara. Les cinq joyaux étant maintenant rassemblés, votre ennemi peut se téléporter vers la cité de Kazalt, prochaine étape de votre périple.



Une nouvelle rencontre avec Zak.



Un court passage de transition à l'air libre.



si vous ne chantez pas cette comptine, je mettrai unegrenouille dans votre robe!

En compagnie de Lavo, vous assistez, impuissant, au départ du Duc.



Le Duc est passé maître dans l'art de faire parler les gens.

Kazalt

La téléportation vous emmène dans une autre dimension et, après une brève marche, vous vous retrouvez aux portes de la cité mythique de Kazalt. Des nains y habitent et, en les questionnant, vous apprenez qu'en échange de l'édification d'un souterrain infranchissable, le roi Nole leur a offert l'immortalité. L'entrée du souterrain défendant l'accès au trône du roi Nole se trouve dans la cité même. Effectuez la traditionnelle formalité



La ville de Kazalt est habitée par des nains inventifs.



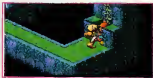
Le terrible effet dévastateur de l'épée de Gola.



Grâce aux bottes chausées, vous marchez sur les sols glacés.



Combattre Miro grâce au pouvoir de l'épée de Gola.



Ce nain garde le seul arbre souterrain.

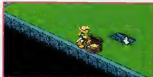
de sauvegarde avant de vous y aventurer.

Cette grotte est sans aucun doute la plus vaste de ce jeu. L'observation sera votre plus précieuse alliée mais vous devrez aussi faire preuve de dextérité pour vaincre les trois boss qui la hantent. Votre première tâche consiste à trouver un armement plus adapté à ce niveau (encadré 6). Après un temps variable selon votre sens de l'orientation, vous arrivez à une salle où se trouve un interrupteur inaccessible (encadré 7).

Une fois chaussés, les bottes de fer vous permettent de marcher sur les pics sans dommage. Toutefois,

gardez le plus souvent possible les bottes de soins. À partir de maintenant, vous devez trouver une nouvelle clé. Une fois en votre possession, il vous faudra alors découvrir un nain, qui vous parlera d'un arbre, énigmatique pour l'instant. C'est dans la salle précédant cette rencontre originale qu'il vous faudra utiliser la clé (encadré 8).

En ressortant de la salle de sauvegarde, vous revenez dans celle des trois interrupteurs. En plaçant la caisse sur celui de droite, un nouvel escalier sera accessible. Vous atteignez alors un réseau où se trouve l'anneau de Vénus et un « élémental » de feu qu'il vous faudra bien sûr combattre (encadré 9). Après cet affrontement, retournez dans la salle des trois interrupteurs et actionnez cette fois celui de gauche. Vous atteindrez une salle sans sol (encadré 10).



La dernière clé menant au trésor tant convoité.



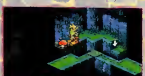
Retourner voir les nains de Kazalt et acheter tous les objets que vous pourrez.

La suite de votre quête va consister en une traversée en radeau. Pour le construire, trouvez la matière première adaptée. Le nain basé près de l'embarcadère vous conseillera d'aller voir son fils (celui qui garde l'arbre souterrain). Comme vous êtes recommandé par son père,

6

L'ÉPÉE DE GAÏA

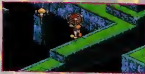
En arrivant dans une galerie pleine de pics, n'hésitez pas à la traverser, même si vous disposez d'un autre choix de direction. Vous y laisserez certes quelques points de vie, mais l'interrupteur que vous trouverez doit absolument être actionné. En continuant, vous tomberez nez à nez avec une statue bouchant le passage. Qu'à cela tienne, un interrupteur accessible par la salle précédente vous permet de la supprimer. La galerie enfin franchissable vous mènera à la surface. Après avoir pris la clé dans le coffre, abattez les quatre sapins avec votre hache et sautez dans le gouffre qu'ils dissimulaient. Au fond se trouve l'épée de Gaïa ainsi qu'une issue permettant de continuer l'exploration de la grotte. Lorsque l'épée est à son maximum d'énergie, elle a le même effet qu'une statue de Gaïa : un tremblement de terre !



7

L'INTERRUPTEUR INACCESSIBLE

Cette salle est un carrefour que vous serez amené à emprunter à plusieurs reprises. L'interrupteur qui se trouve au milieu d'un grand vide semble hors de portée bien qu'il y ait une caisse dans la pièce. Cette caisse est pourtant la seule solution pour déclencher le mécanisme. L'astuce consiste à se placer au bord du chemin en mordant au maximum sur le vide (ça se joue à deux ou trois pixels près). Vous serez probablement obligé de vous y reprendre plusieurs fois. Mais lorsque vous y serez parvenu, ô joie, une plate-forme mobile apparaîtra, vous offrant trois nouvelles possibilités d'investigation. Les deux galeries situées à droite de la grille vous permettront d'accéder rapidement aux boîtes de fer.



8

UN ZOMBIE BIENVENU

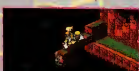
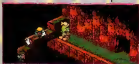
Vous débouchez rapidement dans une salle peuplée de trois hommes-lézards. Une fois vaincus, trois interrupteurs apparaîtront. Posez la caisse sur celui du milieu afin d'ouvrir un escalier situé à côté. Il mène à un énorme labyrinthe qui s'y trouvent avant d'actionner quatre mécanismes. Le livre de sauvegarde perché tombera alors au sol et il ne vous restera plus qu'à l'apporter au prêtre-zombie pour sauvegarder votre partie.



9

LA GRIFFE DE GOLA

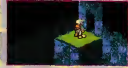
En accédant à ce secteur à forte dominance rouge, vous apercevez immédiatement l'anneau de Vénus, mais malheureusement celui-ci est inaccessible. Vous devez sauter dans un puits à plusieurs paliers et récolter un tas d'objets tels que des potions de dahl, de l'êke-êke... C'est trop beau pour ne pas cacher quelque chose de louche. Arrivé au fond, remontez immédiatement le puits le long des lianes. Vous atteignez alors l'anneau de Vénus, qui une fois passé au doigt, recharge l'énergie de votre arme trois fois plus vite. Équipez-vous des bottes ignifugées et ressautez dans le puits. En prenant la deuxième liane, vous entrez dans le repaire de l'élémental de feu. N'hésitez pas une seconde et foncez vers le bas de la salle, sur la plate-forme en forme de croix. L'élémental aura beau lancer des nuées de boules de feu, vous serez hors de portée. Utilisez alors une statue d'or et déclenchez la colère de Gaïa grâce à votre épée. Lorsque l'élémental rendra son dernier souffle, la griffe de Gola sera enfin vôtre.



10

LE Puits SANS FOND

Sur le seuil de cette pièce, vous constaterez avec horreur qu'il n'y a pas de sol. Du vide obscur s'élevaient des mains griffues géantes avec, sur leur paume, un œil vous dévisageant cyniquement. Faites un grand saut tout en dirigeant votre chute afin de vous poser sur les mains. Sur la plus proche de l'entrée, vous découvrirez un cœur supplémentaire, et sur celle située dans le coin en bas à gauche les bottes à crampons. Une fois ces deux objets collectés, quittez la salle par l'issue du coin supérieur.



celui-ci ne fera aucune difficulté pour vous laisser passer. Montez l'escalier, abattez le sapin que vous trouverez et débitez-le (encadré 11). Vous n'êtes plus qu'à quelques encablures de la fin de cette expédition souterraine. Il vous reste encore à vaincre Miro, votre double, une bonne fois pour toutes. Il vous sera néanmoins indispensable de chausser les bottes à crampons pour franchir la grande salle de glace située avant son repaire. Enfin, Miro apparaîtra afin de prendre sa revanche. Utilisez la même technique employée pour les



L'équipement complet de Ryle.

deux boss précédents, et vous récupérez la corne de Gola, le dernier élément indispensable pour atteindre le trésor du roi Nole.

À l'issue de ce combat, vous atteignez le téléporteur vous menant à Mercator.

Le palais du roi Nole

Après les formalités de sauvegarde, vous êtes prêt à lancer l'assaut final. En comparaison de l'étendue de la grotte de Kazalt, le palais du roi Nole est un trou de souris. L'entrée se trouve dans la même salle que le téléporteur que vous avez emprunté à l'issue de votre combat contre votre double. Votre exploration est assez linéaire toutefois, les salles regorgent de casse-tête, basés pour la plupart sur les illusions d'optique spécifiques à la 3D isométrique. Après un grand saut dans le vide, vous atteignez une plate-forme

11

LE CROC DE GOLA

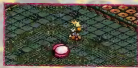
En retournant à l'embarcadere, « utilisez » les bûches afin de construire un radeau. Vous arriverez quelques instants plus tard dans l'ancre de Spinner, le boss gardant la deuxième relique de Gola. Son attaque favorite consiste à se mettre en boule et à foncer sur vous. Il n'y a hélas aucun endroit où se dissimuler. Vous devrez donc esquiver ses assauts et utiliser une statue d'or pour le vaincre, grâce au pouvoir de Gaïa. Une fois Spinner terrassé, vous entrez en possession du croc de Gola et, quelques salles plus tard, de l'hyper plastron.



12

LES SOUS-FIFRES DU ROI NOLE

Ces deux boss sont des cousins de Taurus Golem et Spinner. Le premier est armé d'un marteau de guerre géant et, lorsqu'il le frappe au sol, vous êtes sonné quelques instants.



mobile en bois. Laissez-vous guider par elle jusqu'à une énorme porte en pierre à l'effigie d'un démon qui s'ouvrira automatiquement sur une galerie ténébreuse vers votre destin. Vous devez maintenant affronter successivement deux boss avant de rencontrer le roi Nole (encadré 12). Venu à bout des deux affreux, vous atteignez un nouveau téléporteur qui vous laisse devant la porte de la salle des trésors. En brandissant l'œil, le croc et la corne de Gola, celle-ci s'ouvrira à son tour pour un ultime tête à tête avec le roi et son fidèle dragon bleu (encadrés 13 et 14).

À peine le dragon a-t-il rendu l'âme qu'une pluie de pièces d'or s'abat sur Ryle et Friday, pour récompenser leurs efforts. Alors que nos héros savourent une victoire bien méritée, le générique de fin vient écourter la fête, sans même une petite séquence animée de clôture.

Wolfen, encore sous le charme, mais frustré par la fin.

...pinner, lui, se met en boule et vous lance dessus régulièrement. Il se relève parfois et tente de vous toucher avec ses redoutables griffes acérées. À ce moment-là, il est vulnérable. Pour ces combats, utilisez le pouvoir de l'épée de Gaïa. Écoutez le premier à l'aide d'une statue d'or qui bloquera au maximum la puissance de votre épée.



13

LE ROI NOLE

En entrant dans la salle aux trésors, le roi Nole se voit contraint de venir défendre en personne ses richesses. Après les menaces rituelles, Nole attaquera. Sa hallebarde magique dégage un flux d'énergie qui balaye toute une largeur de terrain. Il dispose également de la faculté de se téléporter à volonté pour réapparaître n'importe où. La meilleure façon de s'en tirer consiste à être en permanence en mouvement et utiliser le pouvoir de votre épée lorsque votre adversaire est visible. Si vous ne disposez plus que de deux ou trois statues d'or, conservez-les précieusement.



14

LE DRAGON BLEU

À la mort du roi Nole, le duc de Mercator viendra prendre possession de « son » trésor. C'est alors que le fidèle dragon Bleu du roi intervient avec colère. Son terrible souffle de feu est destiné au Duc qui rend l'âme à vos pieds. Mais vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort, il va falloir maintenant sauver votre peau. C'est le moment d'utiliser vos dernières statues d'or. Évitez tant bien que mal ses diverses attaques et déclenchez les forces de Gaïa contenues dans votre épée. Si ça peut vous rassurer, sachez que, bien que très impressionnant, ce dernier monstre est beaucoup moins résistant que le roi Nole.



JOIE : LES PIERRAFEU AU CINÉ !



« Yabba-dabba-doo ! yeepee, goo-goo muck et tout ça ! Nous très contents ! Nous avoir vu film "Flintstones", et nous le trouver sympa et rigolo ! Y a bon Cromagnon ! »

Chers lecteurs, vous connaissez certainement le dessin animé *Les Pierrafeu*. Ce classique de l'animation télé américaine raconte les aventures de braves hommes des cavernes, qui déambulent dans un univers mi-préhistoire, mi-société contemporaine. En

France, on peut le voir en ce moment dans le programme Hanna Barbera de France 2.

CULTOSAURUS

Les aventures des Flintstones font partie intégrante du paysage culturel des

Américains. Depuis des décennies, ces braves hommes et femmes des cavernes ravissent l'Amérique toute entière, d'Honolulu à Key West. Toute une tradition, quoi.

SPIELROC

Dans ces conditions, personne ne s'étonnera que les Pierrafeu participent à l'épidémie qui frappe sans pitié la crème des producteurs hollywoodiens, à savoir « on-prend-presque-pas-de-risques-en-adaptant-au-cinéma-les-séries-télé-adulées-par-tout-le-monde ». Souvenez-vous des *Incorruptibles*, de *Dragnet*, du *Fugitif*, de *La famille Addams*, j'en passe, et c'est pas près de s'arrêter... Bon. En ce qui concerne *Les Flintstones*, le film est né des efforts conjugués de Spielberg (au générique Spielberg, ouarf, ouarf !) et d'Hanna et Barbera, les vieux grigous du DA. On comprend donc qu'il s'agit d'une très grosse production.

BEETHOVEN

Dirigé par Brian Levant, l'homme de *Beethoven* (le chien), *Les Pierrafeu* rassemble un casting de rêve, idéal pour ce genre de gaudriole : John Goodman (le gros de Barton Fink), Rick Moranis (le doc maboul qui rétrécit ses gosses), Kyle MacLachlan (le fed' de *Twin Peaks*) et Liz Taylor (la copine de Bambi Jackson, et qui joue Cléopâtre il y a quelques siècles). L'esprit du DA nous a paru respecté. C'est bien fait, sympa, gentil et parfois même franchement drôle.



Deux couples charismatiques du Neolithique : les Rubbles (à gauche) et les Flintstones (à droite).



Le scoop historique du film : Stonehenge n'est un restaurant !



John Goodman (à gauche) et Rick Moranis (à droite).



L'étrus Kyle MacLachlan persuade une charmante cavalière (Walle Berry) de rejoindre les farces du Mal.

Visiblement ravis de travailler sur le film, les auteurs ont mis un point d'honneur à multiplier jeux de mots, détails incongrus, animaux et clins d'œil. Tout cela fait plaisir à voir ! Nous en concluons donc que *Les Flintstones* constitue un échantillon parfait du gros film familial estival. ■

Inoshiro,
fils de Caro.

DRAME : LA FIN DE TÉLÉVISATOR 2



Sur cette photo, Crevette semble normal.

La nouvelle vient de tomber :
« Télévisator 2 », l'émission présentée par Cyril Drevet (alias Crevette) et Ness, s'arrêtera à la fin du mois d'août !

Vous avez bien lu ! « T2 » c'est bientôt fini ! Pourquoi ? Comment ? *Player* a réussi à coincer Crevette pour en savoir un peu plus sur cette disparition...

Player One : Alors, alors, est-ce vrai que c'est la fin de « Télévisator » ?

Crevette : C'est tout à fait vrai !

— Mais... pourquoi ?

— Ha, ha ! (*Rires sardoniques.*) Eh bien, parce que la direction des programmes Jeunesse a changé et que la nouvelle direction veut imposer un style différent de ce que faisait « Télévisator ».

— Que veux-tu dire par « style différent » ?

— Nous dirons un peu moins agressif...

— Que vont-ils mettre à la place ?

— Eh bien, il y aura une émission le samedi qui sera assez similaire mais avec des marionnettes, un peu plus gentilles. Et le mercredi, il y aura une autre émission que je ne connais pas du tout encore...

— Et toi, que deviens-tu ? Tu restes sur France 2 ?

— Non ! Je change de chaîne ! Mais je ne peux pas t'en dire plus pour l'instant !

— Quel bilan dresses-tu de ces

dix-huit mois (presque) de « T2 » ?

— (*Silence. Il réfléchit, il hésite.*) Le bilan c'est que... heu... on n'est pas allé là où on espérait aller !

— Des précisions ! Tu es content de ce qui a été fait ? Ça correspond à ce que tu voulais faire ?

— Ça correspond à 20 % à ce qu'on voulait faire...

— Est-ce qu'il y aura toujours des jeux vidéo sur France 2 ?

— Ouais, mais à doses épidémiques !

— Est-ce que tu y participeras ?

— Non !

— Et sur l'autre chaîne, tu y vas pour faire du jeu vidéo ?

— Entre autres !

— Imaginons que l'émission cartonne cet été. Y a-t-il un espoir que l'émission soit maintenue en septembre ?

— Aucun espoir ! De toute façon, même si ça revenait, moi je serais déjà parti, donc...

— Bon. Eh bien nous reparlerons de tout ça à la rentrée. Salut la foule ! ■

Inoshiro, vient de voir « The Crowns ».



... malheureusement, le cliché suivant illustre de la vraie nature du personnage !

REPORTAGE

DES MANGAS... POU

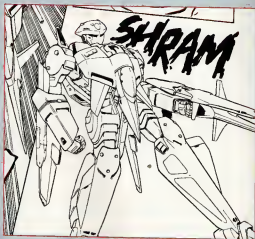


• Macross II - chez Viz Comics /

Bon ! C'est pas parce que l'été, le soleil et les vacances vous encombrant l'esprit qu'il faut oublier notre sélection « mangas ». Lisez attentivement ce qui suit ! Après tout, c'est vous qui demandez des infos sur ce qui se fait chez les Japs !

Les vacances ! Période bénie où le lecteur de Player One profite d'un repos bien mérité. Imaginez le tableau : vous, allongé(e) sur le sable, sous le soleil apollinien. Vous, vivante incarnation du teenager cool, la frime absolue... Erreur grave ! Ami lecteur, prends garde ! Tu penses

personnifier le nec plus ultra de la classe : tu te trompes ! En effet, désormais, l'audace extrême, c'est d'épouser à 100 % la culture « pacifique », USA, Australie, Japon ! N'oubliez donc pas d'emporter des mangas que vous poserez à côté de vos surfboards ! Comme nous vous aimons,



On se plaît avec pas dans «Macross II» /

nous vous proposons la sélection qui suit, laquelle vous permettra de briller sur les pages !

« MACROSS II »

S'il y a une compagnie qui mérite des lauriers, c'est bien Viz Comics. Depuis plusieurs

années, ces gens éditent et traduisent en anglais une sélection de mangas béton comme *Ranma 1/2* ou *Alita*. Les puristes ergoteront sur la qualité des traductions ou la mise en couleurs (infâme, c'est vrai) de certaines séries. Peu importe en fait, puisque grâce à Viz, des milliers de



Un personnage de «Macross II» /

VOUS ! POUR L'ÉTÉ !

REPORTAGE



Recadré dédié au design de «Macross II» (OVV)



Illustration de Haruhiko Mikosato pour «Macross II» (OVV).

lecteurs peuvent comprendre les subtilités de séries difficiles à apprécier en japonais.

Réjouissons-nous ! Viz vient de publier un énorme album de plus de trois cents pages (noir et blanc) qui compile la saga de *Macross II*.

Macross II devrait conquérir sans peine tous les amateurs de mangas (bien sûr), mais aussi les amateurs de science-fiction, section space opera. Très dynamiques, les dessins de Tsuguo Okazaki allient force (les vaisseaux spatiaux et les différents engins de guerre) et poésie (les belles créatures de l'espace). Sans être un chef-d'œuvre immémorial, *Macross II* est une série de niveau excellent. La preuve, c'est que la simple vision du volume de Viz a déclenché des manifestations d'envie chez nos stagiaires ! C'est tout dire...

« MACROSS II » (2)

Les fans de *Macross II* ne manqueront pas de rechercher les OAV (Original Video

Animation) inspirées par la série. Les amateurs de beaux dessins et de design pourront consulter avec ferveur le *This is Animation* n° 5, qui est

consacré au monde de *Macross*. Comme d'hab dans ce genre de bouquins, les croquis, extraits du DA, et autres rutilantes illustrations



«Macross»

ENCORE DES MANGAS

REPORTAGE



VIDEO GIRL ♥ AÏ 電影少女

VOLUME 1 - Un amour impossible

s'ajoutent pour la plus grande joie des fans...

« ???? BLUES »

Sublime ! Cette histoire très virile de boxe et d'embrouilles est un échantillon parfait de manga. Les graphismes enchanteront les fans et feront fuir tous ceux que la bédée nipponne horripile. À part ça, comme c'est uniquement en japonais, les subtilités de l'histoire échapperont au commun des lecteurs.

« VIDEO GIRL AÏ ! »

Depuis le temps qu'on l'annonce... Eh bien le voici

enfin, ce premier volume de la traduction française de la *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura. Rappelons que cette série érotico-poétique a acquis une jolie popularité auprès des fans de mangas. C'est normal puisque les dessins de l'auteur sont charmants et que l'histoire est aussi osée que marrante. De quoi enchanter tous les gens de goût à la recherche de bédé un tant soit peu différente. Attention quand même, les personnes les plus prudes seront probablement outrées par l'érotisme de cette *Video Girl*. Quant à nous, on aime !

Nous terminerons par quelques considérations pratiques mais importantes : le



Celle qui fait craquer Sam Payer... Aï, la *Video Girl* !



Aï, la *Video Girl*

boulot de l'éditeur est remarquable (respect maximum de la version originale) et bon marché ! Ce volume (format japonais) de plus de deux cents pages est vendu... 30 F ! Enfin, cet album conjugue les qualités de l'édition pro et de la fanédition. Recommandé ! ■

Tous ces mangas sont disponibles en import chez Tonkam.

-Mecross A+ © Big West Mecross II project 1994.
-Mecross A+ GAY series © les auteurs 1994.
-Blues © Masamori Morita 1994
-Video Girl Aï © Masakazu Katsura 1989, Tonkam 1994.



Kato, le héros de «Video Girl Aï» et Mami, son amoureux.

COMICS... LE RETOUR !

L'actualité chargée des mangas a quelque peu éclipsé les nouveautés en comics dans les derniers numéros de *Player*. C'était reculer pour mieux sauter, comme le prouve cette page... hmm... brutale !

« LOBO »

Lobo est une brute extraterrestre. Ce monstre s'est imposé dans l'univers des DC Comics par sa sauvagerie. Lobo a, par exemple, exterminé tous ses congénères dans un méchant mouvement d'humour ! Lobo est tellement poète qu'il a séduit Crevette (c'est tout dire !). Mais Lobo est avant tout un perso de



comics popularisé par le dessinateur anglais Simon Bisley. En quelques années, ce personnage mineur a conquis les franges les plus hardcore des fans de comics US. Un hors-série « annual » n° 2 vient de paraître. Pas vraiment génial mais tout à fait digne, il rassemble les travaux d'une quinzaine d'auteurs dont — cocorico ! — ceux de Christian Alamy, un dessinateur bien de chez nous exilé au pays des comics ! À lire, rien que pour ça !

DC Comics



« LIBERTY 2 »...

... ou plutôt *Martha Washington goes to war*, soit la suite de l'apocalyptique histoire de science-fiction écrite par l'essentiel Frank Miller et illustrée par l'Anglais Dave Gibbons. Au cas où vous seriez ermite, rappelons que *Liberty* est une sorte de saga de SF-anticipation-politique dont les quatre premiers volumes firent les beaux jours de l'éditeur français — défunt depuis — Zenda.

Cette nouvelle série reprend au beau milieu de la Seconde Guerre civile américaine. Martha (l'héroïne) appartient toujours à la force PAX, laquelle affronte les forces du Texas indépendant et de la Fat Boy Burgers Corporation. Comme d'hab avec Miller, la parano et la destruction sont au rendez-vous. Dark Horse

« SIN CITY »

Terminons par une série majeure, *Sin City* (autrement dit *La Cité du péché*), de Frank Miller. Cette fois, Miller écrit et dessine. Le résultat est confondant : le dessin de Miller gravite entre blancs et noirs, aux portes de l'expérimental.



Le scénario, brutal, confirme que cet auteur est toujours aussi allumé et flippé. C'est dur, adulte et moderne. Conseillé aux plus grands !

Dark Horse ■

Inoshiro, en pleine extase, s'asperge de sable brûlant.



Endroit pour Martha !

REPORTAGE



Frank Miller, 1994.

LA PHARMACIE DU MOIS



Chers tous, ce mois-ci nous ne finasserons pas. Veuillez donc trouver des infos sur Nirvana, les mangas et « Mortal Kombat 3 » !

« **MORTAL KOMBAT 3** » légendaire du comic-book : monsieur John Severin.

Du calme ! Il ne s'agit pas du troisième épisode du beat them up d'Acclaim mais d'une parodie publiée dans le magazine US d'humour *Cracked* (genre *Mad*). Ce numéro comprend une histoire sympa intitulée *Lifestyles of the Rich and Violent*, dans laquelle un malheureux journaliste interviewe Goro et Blanca. C'est court (quatre pages) et anecdotique, mais réjouissant et essentiel pour tous les ultras de ces classiques du beat them up. Notons que la couve est signée par un vétéran quasi

MANGAS, MANGAS !

On revient vers le Japon pour vous annoncer deux nouvelles qui devraient enthousiasmer les fans de mangas.

Glénat lance en juillet un mensuel baptisé *Manga*. Il fera 192 pages, dont 160 de BD. Le reste sera composé d'infos sur les mangas, le ciné et l'animation. Côté bédés, les séries publiées dans le premier numéro sont *Dirty Pair*, *Striker* et *Crying Freeman*. Le prix sera de 39 F.

L'autre nouvelle, c'est la parution ces jours-ci du premier tome de la traduction française de *l'Appressed* de Shirow. Doit-on préciser que c'est une des séries phares du manga et que son auteur est adulé par des milliers de fans à travers le monde (Shirow le mérite !). À surveiller de très près, donc.

En relisant les pages précédentes, je constate avec effroi que j'ai oublié de préciser que l'édition française de *Video Girl Ai* (beau ! charmant ! sexy ! poétique !) est uniquement trouvable dans les librairies spécialisées mangas.

Tiens, tant qu'on est chez les Japs, notez que *Crying*



« Appressed » : 6 lire !

Freeman (voir plus haut) est en cours d'adaptation ciné. Le film sera dirigé par un Français, Christophe Gans (il a mis en scène le premier segment du film *Necronomicon*).



Projet de couverture du mensuel « Manga ».



NIRVANA

Vous avez probablement entendu parler du suicide de Kurt Cobain, le guitariste/chanteur du groupe américain Nirvana. Si vous souhaitez en savoir plus sur Nirvana, nous vous conseillons de lire le livre *Nirvana Testament*, de Philippe Ducayon, un journaliste de Rock & Folk. Croyez-moi, Phil s'y connaît ! Ajoutons que ce

bouquin a fière allure et qu'il bénéficie de photos béton.

(Albin Michel)

BRANDON LEE ET DAVID LYNCH

Signalons en conclusion de ces pages admirables que *Eraserhead*, le premier film de David Lynch (*Sailor et Lula, Twin Peaks*) ressort au cinéma, avec tout le tintouin, copies neuves, etc. À voir ! (À partir du 6 juillet).

Autre événement, la sortie le 3 août de *The Crow* (« Le Corbeau »), dernier film de Brandon Lee (le fils de Bruce), qui a été tué pendant le tournage. Les producteurs ont pu terminer le film grâce à des effets spéciaux déments et révolutionnaires, réalisés sur stations de travail Silicon Graphics. À part ça, le film revendique fièrement son statut



« Eraserhead » de David Lynch

d'adaptation ciné de comic-book. La mise en scène, les décors et l'ambiance générale sont hallucinants (Gotham, à côté c'est Saint-Trop'). Mais malheureusement, le film est lent, prévisible et — c'est triste à dire — vraiment chiant... Frustrant !

On termine par quelques infos sur *Street Fighter*. Van Damme y interprétera Guile et non Ryu — comme annoncé

par erreur le mois dernier. Raul Julia (Gomez dans *La famille Addams*) sera M. Bison. Figureront aussi au générique Wes Studi (*Geronimo*) et la chanteuse Kylie Minogue. Tournage en ce moment en Australie et en Thaïlande.... Bonnes vacances ! ■

Inoshiro, dédie ces pages à miss A. C., d'Angers.



Appleseed

Le livre 1 de la saga culte de Maître Shirow enfin en version française !

Disponible dans toutes les bonnes librairies.

Glénat

STREET FIGHTER II... LE DA !

Incroyable...
mais vrai !
La légende
« Street Fighter II »
continue !
Les Japonais ont
osé ! Ils ont adapté
la gestuelle de Ryu,
Chun Li et
les autres en DA...
de long métrage !
Tout de suite,
dans *Player*,
les premières
images !



Chun Li et Cammy, les sœurs jumelles de Chris Higgins.



Ryu et Ken



Ryu, batté à sa légende !

MAXIMUM CARNAGE™

IL EST FOU FURIEUX.
IL VA TOUT CASSER!!



SPIDER-MAN
& BLACK CAT



CAPTAIN AMERICA
CLAYTON & DODGER



EVILDOER
TOPPLEGANGER



FIRESTAR
DEHYDROLYN



IRON FIST
SUBER



VENOM
DEATHMAN

UN *Maximum* DE SUPER HÉROS
UN *Maximum* DE SUPER COUPS
UN *Maximum* DE CHALLENGE

Jeux & vidéos
3615
36.60
10.25

SUPER NINTENDO
SUPER NINTENDO
PAL VERSION

3DO
Mega Drive

AKKlaim
ENTERTAINMENT



DRAGON BALL Z **SI TU LA VEUX** **(la baston) TU LE** **PRENDS! (le jeu)**

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

**BAN
DAI**

La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).